New RPG Order

Prezentuje

Magia i Miecz 5/1999

Informacje o Release'ie :

Źródło........................: malkav, malkavianka
Skan............................: malkav, malkavianka
Edycja/składanie..............: malkav, malkavianka
Liczba stron......................................: 85
Rozdzielczość............................: 1234x1749
Wydawnictwo.................................: MAG
Format..: pdf
Rok wydania.................................: 1999
Data release'u..........................: 2007.11.24

Opis:

Przez długi czas było jedynym czasopismem o grach fabularnych w Polsce. W pierwszych numerach prawie cała objętość pisma poświęcona była publikacji systemu RPG Kryształy Czasu. Następnie kształt pisma zmieniał się na przestrzeni lat, by stać się czasopismem o szerokiej tematyce (newsy, materiały do gier, literatura, recenzje, artykuły luźno związane z RPG). Ukazały się 103 numery Magii i Miecza - obecnie to pismo nie jest już wydawane.

Info:

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

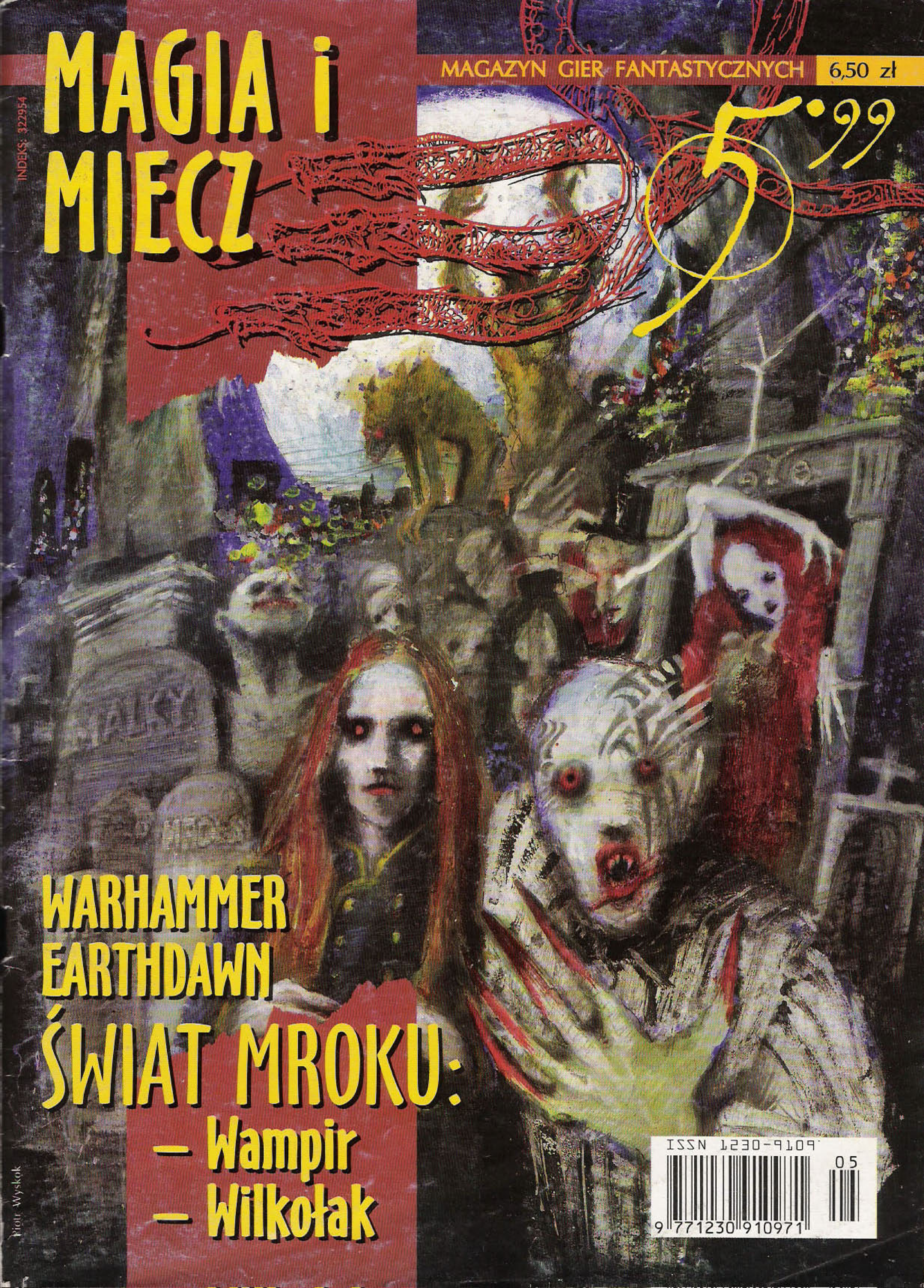
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 6,50 zł

5'99

INDEKS 322954



Piotr Wyskok

WARHAMMER

EARTHDAWN

ŚWIAT MROKU:

— Wampir

— Wilkołak

ISSN 1230-9109

05

9 771230 910971


WYBIERZ SW
EARTHDAWN™
Świat, jakiego nie było!
Magia, o jakiej marzyłeś!
Reguły, o jakich nie śniłeś!
Przygody, jakich oczekujesz!


WÓJ ŚWIAT!
WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY
Najdłużej na naszym rynku!
Najbardziej niezwykli bohaterowie!
Najmroczniejszy ze światów fantasy!
Najbardziej rozbudowany system w Polsce!

Magia i Miecz

Magazyn gier fabularnych

Wydawca: **Wydawnictwo MAG**
Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Darosław J. Toruń (red. nacz.wydawnictwa)
darek@mag.com.pl
Redaguje zespół:
Rafał Nowocień (redaktor naczelny)
yossa@mag.com.pl
Artur Szrejter (sekretarz redakcji)
artur@mag.com.pl
Maciek Kocuj (*Almanach*, *Kraina Goblinów*)
maciek@mag.com.pl
Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz (*Zew Cthulhu*)
grabarz@rpg.pl
Andrzej Miszkurka (*Earthdawn*)
kurz@mag.com.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Maciej Nowak-Kreyer (*Warhammer*)
mag@mag.com.pl
Jerzy Rzymowski (dział łączności)
mag@mag.com.pl
Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl
Dział promocji i reklamy:
Hubert Sawicki
Dyrektor handlowy:
Dariusz Skrzypczak
(ponu@mag.com.pl)
Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:
Hubert Czajkowski, Tomek Laisar Fruń, Robert Siniakiewicz
Korekta:
Maciej Wyrzykowski
Stale współpracują:
Tomasz Andruszkiewicz, Grzegorz Bogusz, Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak, Marcin Mortka, Robert Siniakiewicz,
oraz gościnnie **A. Lepper, Sp. z o.o.**
Skład i łamanie własne
Druk:
Elanders Polska – Biuro Handlowe
ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa
tel. 625-18-00, fax. 627-76-65
Adres redakcji:
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85
e-mail: mag@mag.com.pl

Ilustracja na okładce:
Piotr Wyskok



Pierwsze sukcesy reformy zdrowia.

5 (65) / 99

Witajcie!

Z nieukrywaną radością zasiadłem przed klawiaturą, by napisać pierwszy w swoim życiu wstępniak. Dlaczego jednak piszę go ja, a nie nasz ukochany redaktor naczelny? Z trzech powodów. Po pierwsze, Rafał – zmieniwszy stan cywilny – wybrał się na kilkudniowy miodowy miesiąc do Krakowa. Po drugie, zawsze chciałem napisać wstępniak. Po trzecie, znaczna część numeru dotyczy Świata Mroku, nad czym ja, nie chwaląc się, trzymałem pieczę.

*Dlaczego jednak Świat Mroku? Pytanie winno raczej brzmieć: dlaczego tak późno? Systemy firmy **White Wolf** nie tylko za Wielką Wodą, ale i u nas mają coraz więcej zwolenników. Kiedy przed kilkoma laty usłyszałem pierwsze nieśmiałe pogłoski o **Wampirze**, nie zdawałem sobie sprawy, że jest on kamyczkiem, który poruszy ogromną lawinę. A kiedy zasiadłem do czytania **Wilkołaka**, a później prowadzenia go, nie spodziewałem się spotkać tylu ludzi, dla których Świat Mroku jest najlepszym eR-PeGiem wszechczasów. Co tu dużo pisać – firmie **White Wolf** udało się stworzyć coś zupełnie nowego; niektórzy mówią nawet, że jakąś nową jakość.*

Szczerze pisząc, przestałem być wielkim fanem Świata Mroku dość szybko. Po prostu nie przepadam za „cierpiętnictwem" i – choć lubię tragedie tudzież dramaty – w grach fabularnych raczej szukam czegoś innego. Zdaję sobie jednak sprawę z siły światomrokowego ruchu w Polsce, czego przykładem jest powstanie PESM-u, czyli Polskiego Elizjum Świata Mroku. I to właśnie przede wszystkim PESMowi ten numer Magii zawdzięcza swą tematykę. Jego członkowie wpierw mieli mieć po prostu swój kącik w MiM-ie, który nagle rozrósł się tak, że rozwaliłby nasze pisemko na strzępy. Magia z gumy nie jest, dlatego w tym numerze przeczytacie tylko część z ogromnej liczby otrzymanych przez nas tekstów. Wszystkie światomroczne artykuły oznaczyliśmy specjalnym znaczkiem, który – mam nadzieję – na długo zagości na naszych łamach, oznaczając przynależność tematyczną.

*A co w majowej Magii znajdziecie? Przedstawienie systemów Świata Mroku, oryginalne opowiadanie do **Wilkołaka**, przygodę do tejże gry, a także obszerny scenariusz do **Wampira** autorstwa znanego PESM-owca. I kilka niespodzianek, do których zaliczam m.in. dialog Miłosza z Tomkiem (nota bene również PESM-owców). Oczywiście, poza materiałami o Świecie Mroku, miłośnicy innych gierek znajdą dla siebie małe co-nieco, jak zwykł mówić miś o bardzo małym rozumku.*

Na zakończenie, chciałbym w tym jakże honorowym miejscu podziękować całemu PESM-owi za pomoc w tworzeniu tego numeru. Zrzeszeni w tej grupie autorzy nadesłali nam tak dużo ciekawych materiałów, że wiele z nich z żalem musieliśmy zostawić na później. Jednakże dzięki temu Wy – Drodzy Czytelnicy – będziecie mogli na stronach następnych Magii zaglądać w otchłań Świata Mroku.

Miłej lektury życzy

T. Kreczmar

Hasło Miesiąca

„Strażnicy niczym chmury płyną cicho nad ziemią, wymachując elegancko mackami"
– anonimowy tłumacz jednego z dodatków do **Zewu Cthulhu**.

MENU

Szef kuchni poleca

Przystawki

Dania gówne

WIEŚCI FILMOWE

- Alan Rickman prowadzi rozmowy z Dream Works i być może będzie pracował nad filmem, opowiadającym o obcych, którzy rekrutują aktorów telewizyjnych, by ci uratowali ludzkość.
- Andy i Larry Wachowski nakręcili *Matrix* (pełne akcji s-f), w którym wystąpił m.in. Keanu Reeves. U nas o filmie jeszcze nic nie słychać, a w Hollywood zapowiadane są już dwa *sequele*.
- Arnold Schwarzenegger pracuje nad trzecią ekranizacją futurologicznej opowieści Richarda Mathersona *I Am the Legend*.
- Barry Pepper (znany z *Szeregowca Ryana*) ma zagrać u boku Johna Travolty w *Polu bitewnym Ziemia* – wysokobudżetowym filmie na podstawie powieści Rona L. Hubbarda (pisaliśmy o nim w poprzednim numerze). Ma ponoć wcielić się w postać Jonniego – bohatera, który w roku 3000 próbuje zrzucić narzucone ludzkości jarzmo obcych.
- Film *Blast from the Past* powoli wspina się w amerykańskim Box Office. Opowiada on historię młodzieńca wychowanego przez rodziców w bunkrze, do którego schronili się w czasie zimnej wojny. Główny bohater nie dość, że nie widział słońca, to jeszcze nie wie, jak żyć w naszych czasach.
- Film nakręcony na podstawie opowiadania *Hotel New Rose* Williama Gibsona został w zasadzie niezauważony, choć wyreżyserowali go Edward Pressman i Abel Ferrara, a w rolach głównych wystąpili m.in Christopher Walken i William Dafoe.
- Firma Turner Network Television planuje nakręcić ekranizację klasycznej noweli George'a Orwella – *Farma zwierzęca*. Ma to być najdroższy i najambitniejszy, dwugodzinny film telewizyjny. Reżyserować będzie John Stephenson z Jim Henson's Creature Shop, a Pete Postlethwaite zagra farmera Jonesa. Głosów zwierzętom udzielą ponoć m.in. Peter Ustinov, Patrick Stewart, Julia Louis-Dreyfus, Julia Ormond i Ian Holm.
- Jean-Jacques Beineix planuje zrealizować *The Deal of Millenium*. Będzie to przeznaczona na rynek amerykański opowieść o wampirach. Jej koszt to – bagatela – 60 milionów dolarów.
- Kolejne wieści o nowych *Gwiezdnych wojnach*. Aktor-reżyser Ron Howard, który współpracował z Georgem Lucasem nad pierwszym epizodem, powiedział: „Fabuła jest świetna. Efekty zaś niewątpliwie są kolejnym krokiem technologicznym. To film, który z pewnością wart jest całego szumu robionego wokół niego." Howard wspomina również, że *Upiorna groźba* to najzabawniejszy film z całego cyklu, dodaje jednak, że humor został użyty „w odpowiedni sposób". Miejmy nadzieję, że się nie myli.
- Kontrowersyjny wokalista Merilyn Manson zagra w *remake'u* klasycznego horroru *The House on Haunted Hill*. Jednym z producentów jest Robert Zemeckis.
- Najbardziej obca z aktorek, Sigourney Weaver, wystąpi prawdopodobnie w komedii s-f, noszącej tytuł *Galaxy Quest*.
- Narodziła się koncepcja nakręcenia drugiej części *Ostatniego smoka*, niestety tylko w wersji wideo.
- Nowy film Davida Cronnenberga (tego od *Muchy*) opowiada o ludziach uzależnionych od gier wirtualnych. Pokazy przedpremierowe przyjęto z dużym entuzjazmem.
- Overbrook Entertainment (firma Willa Smitha) i Universal Pictures połączyły siły, by nakręcić *remake* filmu z 1942 roku, noszącego tytuł *Cat People*. Fabuła opiera się na starej serbskiej legendzie, podług której w wyniku seksualnych kontaktów kobiet z gigantami przed laty powstał gatunek pół-ludzi/pół-kotów. Kiedy jeden z tych ludzi-kotów wpadał w szał, przemieniał się w zwierzę i mógł powrócić do ludzkiej postaci dopiero zabijając kogoś. Akcja *remake'a* ma się toczyć w Nowym Jorku lat 90.
- Pod koniec roku ma się odbyć telewizyjna premiera drugiej ekranizacji *Kwiatów dla Algernona* Daniela Keyesa.
- Rozpoczęto produkcję czterogodzinnego mini-serialu opartego na klasycznej powieści Juliusza Verne'a *Podróż do wnętrz Ziemi*. Reżyserię powierzono George'owi Millerowi. W filmie zagrają m.in. Treat Williams i Jeremy London.
- Steven Spielberg i Tom Cruise mają połączyć swe siły w nakręceniu ekranizacji powieści Philipa K. Dicka. Film ma mieć tytuł *Minority Report*, a jego koszt wyniesie ponoć 80-100 milionów zielonych. Cruise zagra policjanta ścigającego przestępców, którzy jeszcze nie popełnili zbrodni.
- W krajach Unii Europejskiej w kinach można już obejrzeć *Urban Legends* – film dla miłośników Świata Mroku. Opowiada on o grupie przyjaciół, którzy spotykają się z „miejskimi legendami".
- Willem Dafoe i John Malkovich wystąpią w filmie *Shadow of the Vampire*. Fabuła ma się kręcić wokół niemego klasyka – *Nosferatu* – a Dafoe zagra Maxa Schrecka, czyli odtwórcę roli wampira.
- Wytwórnia Toho Co. zaplanowała na grudzień tego roku premierę filmu o roboczym tytule *Godzilla Millenium*. Ma to być ponoć odpowiedź na amerykański wersję historii o najsłynniejszym gadzie.

KINO

- Kwiecień nie będzie mile wspominany przez fantastycznych kinomanów. Na ekrany weszły jedynie dwa filmy: *Goście, goście II* (jak sama nazwa wskazuje, jest to druga część komedii z Jeanem Reno i Christianem Clavierem, opowiadająca o dwójce średniowieczniaków trafiających dzięki magii w nasze czasy) i *Między niebem a piekłem* (film zdobył Oskara za efekty specjalne; występują w nim m.in. Robin Williams i Cuba Gooding Jr.; jest to ekranizacja książki Richarda Mathersona *What Dreams May Come*, a opowiada o wędrówce po niebie i piekle).

WIDEO

- Kwietniowym wydarzeniem wideo z pewnością jest pojawienie się wszystkich *Obcych*, których można również zdobyć w postaci DVD. Firma Imperial wydała cykl w serii *sell-thru*.
- Szczęśliwie na kasetach pojawił się film *Dark City* Alexa Proyasa, twórcy niezapomnianego *Kruka*. Choć fabuła obrazu niektórym zapewne nie przypadnie do gustu, scenografię i klimat pokochają pewnie wszyscy.
- Ostatnia produkcja Davida Lynacha – *Zagubiona autostrada* – wiele traci, gdy ogląda się ją na małym ekranie. Niemniej fanów szalonego reżysera z pewnością ucieszy fakt, iż pojawiła się kaseta z tym filmem.
- W wypożyczalniach można również zdobyć dwa mniej ciekawe filmy s-f – *Małych żołnierzy* i *Mutanta*. Kto nie widział ich w kinie, teraz będzie miał okazję nadrobić zaległości.

Tomu$

HALF-LIFE

Half-Life to gra, która podobnie jak oszałamiający **Unreal**, obrosła legendą na długi czas przed oficjalną premierą.

Zapowiadano niespotykaną inteligencję przeciwników, pełen realizm i interakcję z otoczeniem. Dopełnieniem wizerunku doskonałości miała być spójna i niesamowita fabuła oraz grafika oparta na engine Quake II.

Same superlatywy. Jednak slogany reklamowe odstawmy na boczny tor i zajmijmy się konkretami.

Rzeczą, która wyróżnia Half-Life na tle innych strzelanek 3D, jest bez wątpienia fabuła. To właśnie ona jest najważniejszym elementem w całej grze.

W HL wcielamy się w postać 27-letniego naukowca, Gordona Freemana, pracownika tajnej bazy wojskowej Black Mesa. To właśnie w tym ogromnym kompleksie laboratoryjnym przyjdzie nam zmierzyć się z nieznanym zagrożeniem. Początek nie zapowiada jednak tych przerażających wydarzeń. Strażnik przy wejściu prosi nas o weryfikację danych osobowych. W końcu jesteśmy w środku. W laboratorium panuje atmosfera podniecenia, wszyscy z niecierpliwością oczekują na ekperyment z nieznaną substancją. Nietrudno zgadnąć, że Gordon weźmie w nim niepośledni udział. Jak się później okaże, była to fatalna pomyłka – złe wyliczenia spowodowały niekontrolowany wybuch. W wyniku ignorancji naukowców, po całej bazie Black Mesa rozpanoszyły się dziwne istoty, które z dziką rozkoszą zajęły się eksterminacją pracowników tejże placówki.

Jak ulał pasuje tu przysłowie, iż „ciekawość jest pierwszym stopniem do piekła".

I rzeczywiście, Gordona Freemana czeka wiele mrożących krew w żyłach sytuacji, które niejednego gracza mogą przyprawić o palpitację serca i przymusową sesję w miękkim fotelu u psychologa (65 zł/h).

Oj tak! Fabuła HL jest absolutną perełką, zresztą nie ma się co dziwić, jej twórcą jest Marc Laidlaw, amerykański pisarz grozy, niestety autor u nas praktycznie nieznany – a szkoda!



Stworzenie scenariusza przez takiego profesjonalistę jest najlepszym gwarantem spójnej i logicznej fabuły, przesyconej tajemniczością i grozą. Czegoś takiego nie spotkasz w żadnej innej grze komputerowej.

Delikatne i umiejętne stopniowanie fabuły stwarza wrażenie, że gracz uczestniczy w spójnej historii. Nie ma tu sytuacji, gdzie prujemy bezwiednie do przodu z kurczowo zaciśniętym palcem na spuście. Half-Lifem można delektować się jak doskonałym deserem, smakując każdą ingrediencję i zachwycając się finezją szefa kuchni.

HL PRZERAŻA, nigdy wcześniej nie udało się stworzyć tak ciężkiej atmosfery grozy sączącej się z ekranu. W grze jest dużo krwi i przemocy, jest to jednak jedynie integralny element gry, w pełni usprawiedliwiony historią, w którą wplątał się biedny Gordon.

W HL akcja i poszczególne wątki fabularne rozwijają się wraz z postępami w grze. Nie ma animowanych przerywników filmowych. Z początku uważałem, że jest to wada, dopiero później zorientowałem się, że dzięki temu mogę całkowicie zintegrować się z wirtualnym światem HL. Są co prawda animowane sekwencje, lecz stanowią one część samej gry! I bardzo dobrze!

Podstawowym wyposażeniem Gordona jest pancerz antyradiacyjny HVC, dzięki któremu można wytrzymać zarówno ekstremalne temperatury, jak i kwas, promieniowanie, czy też w końcu, ogień plujących w nas karabinów.

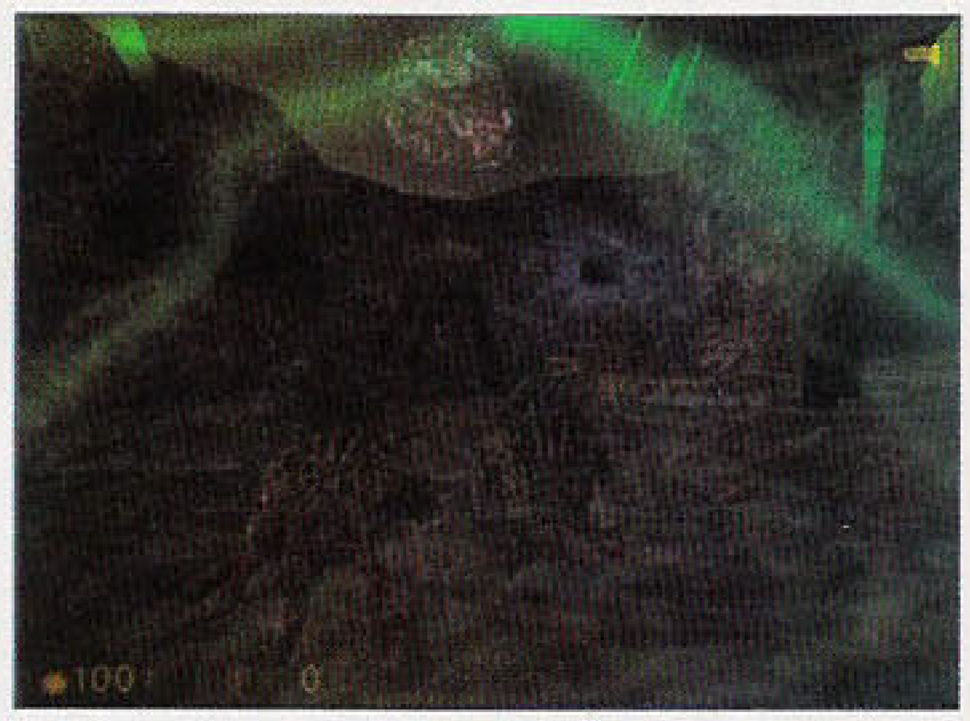
HVC zawiera w sobie również bardzo przydatną naramienną latarkę o sporym zasięgu. Nie miej jednak złudzeń, Gordon to nie odmiana czołgu przyszłości, więc nie polecam folgowania krwiożerczym instynktom, gdyż przeciwnicy są bardzo odporni. Nie raz perwersyjnie beznamiętny żeński głos wbudowany w HVC poinformuje Cię, że do zejścia z ziemskiego padołu zostało ci niewiele ponad 2% energii...

Na samym początku jedyną bronią zaczepną, jaką dysponuje Freeman, jest łom. Wbrew pozorom, jest on bardzo przydatny w niektórych momentach rozgrywki. Na szczęście, inne rodzaje broni mogą wywołać diaboliczny uśmiech wśród graczy-maniaków: dwa rodzaje pistoletów (glock i magnum 45), pistolet maszynowy H&Kmp5 z wyrzutnią granatów, dwa rodzaje broni obcych itd. Sporo tego!

Pokonując kolejne poziomy, spotykamy ocalałych naukowców i strażników, z którymi możemy porozmawiać; co więcej, tych ostatnich możemy zabrać ze sobą – nie pożyją zbyt długo, ale dodatkowa siła ognia zawsze się przydaje, no a poza tym celnością mogliby konkurować z Wilhelmem Tellem.

Od strony audio-wizualnej Half-Life prezentuje się bardzo dobrze. 16 bitowa paleta kolorów robi swoje. Wprawdzie na początku wydaje się, że wnętrza w HL są jakby pustawe, jednak kiedy przenosimy się w wymiar obcych – grafika po prostu zwala z nóg. Pokuszę się o stwierdzenie, że klimat panujący w „Innym Świecie" jest bardzo Cthulhowy – zresztą przekonajcie się sami, a przyznacie mi rację. Dźwięk jest równie dobry jak oprawa graficzna.

Niestety, sporą wadą gry są jej niebotyczne wymagania sprzętowe. Do gry w HL potrzebny jest sprzęt „drugiej" generacji, mam na myśli P2, voodoo2 itd. Absolutne minimum sprzętowe to P233mmx, karta 3dfx



pierwszej generacji i 32 mb ram. Poniżej tej konfiguracji radzę nie schodzić – uruchomić się da, tylko po co?

Bo grać się nie da.

Wspomniałem tu o Cthulhowym klimacie gry. Half-Life absolutnie nie nawiązuje do prozy Lovercrafta, jednakże scenariusz kojarzy mi się z dodatkiem **Delta Green** przedstawionym przez Miłosza w lutowym numerze MiM-a. No wiecie – Obcy, tajne służby wywiadowcze rządu USA itd. W Half-Life jest podobnie.

W pewnym momencie rozgrywki laboratoria Black Mesa są pacyfikowane przez komandosów. Nie przybyli jednak, aby uratować biednego Gordona i naukowców. Od czasu do czasu mignie też nam postać w czarnym garniturze.

No, ale wszystkiego Wam nie zdradzę, powiem tylko, że zakończenie HL jest równie zaskakujące, jak cała reszta.

Happy end? – o nie, wręcz przeciwnie. Ale przeżyj to sam!

Piotr „CarnAge" Czyszczoń

Producent/dystrybutor:
VALVE/Cd-Projekt

Maciej „Repek” Reputakowski

Jest w sieci takie niezwykłe miejsce...



Autor należy do Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

... w którym spotykają się Dzieci Mroku. Światło słoneczne nigdy nie zagląda w te wrogie sobie progi, które stały się bezpiecznym schronieniem dla wielu wędrujących po ścieżkach Świata Mroku. Tu mogą odpocząć po trudach dnia (a raczej nocy), nie obawiając się o swoje życie, gdyż wiedzą, że pod świętym dachem elizjum nic im nie grozi i nie przeleje się niczyja krew. I jest to tylko jedno z wielu praw, jakie obowiązują na terenie pierwszego polskiego, poświęconego systemom **White Wolfa** (a także kilku pokrewnym) kanału IRC-owego #wod-pl. Uchwalony i spisany kodeks zawiera zasady, które odróżniają nasze Schronienie od wielu podobnych dziur w całej bezkresnej sieci i czynią je wyjątkowym. Bez ich znajomości i poszanowania, życie lub nie-życie każdego osobnika w naszej społeczności będzie nadzwyczaj krótkie, bolesne i pełne złośliwości. Nie znamy bowiem litości dla zakłócaczy porządku i dla tych, którzy nie szanują naszych zwyczajów, a wynika to z trudu i nakładu pracy (oraz związanego z nią poświęconego czasu), jaki włożyliśmy w wybudowanie tego niezwykłego miejsca i obudzenie w nim niepowtarzalnego klimatu.

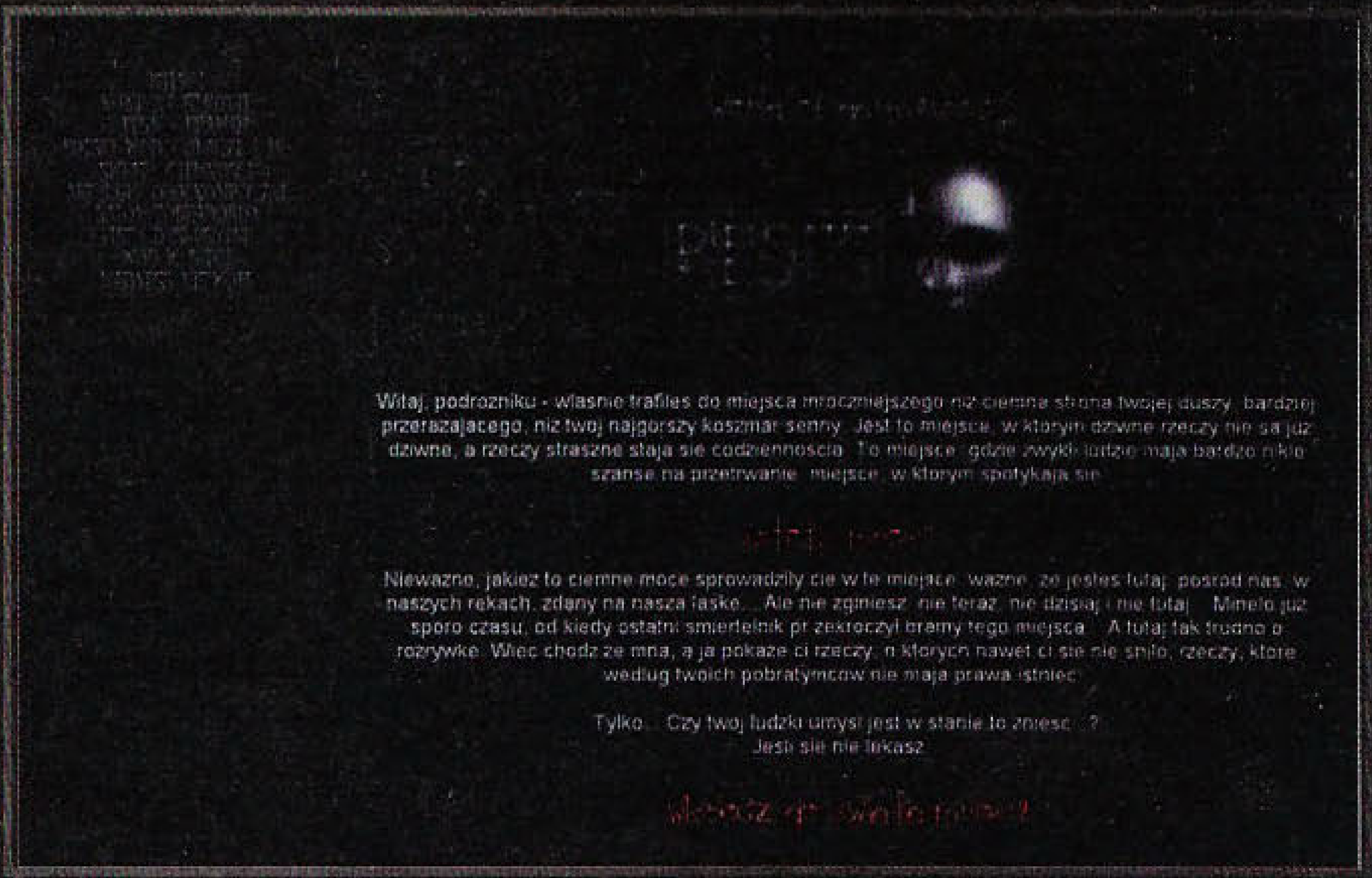
A stało się to za sprawą paru upartych ludzi, pod wodzą znanego wielu członkom fandomu „nawiedzonego” Toreada. Ludzie ci chcieli stworzyć pub (fe, co za nazwa!), który stanie się bazą wypadową do ekspansji w sieci i poza nią. Wiele razy byliśmy bliscy poddania się i zrezygnowania z naszych planów, ale mimo kilku kryzysów przetrwaliśmy w gąszczu mrokowodów, a na powierzchni utrzymywaliśmy się dzięki silnemu, porównywalnemu z Więzią Krwi, związkowi, który połączył nas z naszym dzieckiem – Elizjum #wod-pl. Dokonaliśmy rzeczy nieconocnej – zebraliśmy grupę pełnych zapału i dobrych chęci mroczniaków wałęsających się bez celu po bezmiarze Internetu: graczy, MG, artystów, pisarzy i Bóg wie kogo jeszcze, którym po prostu „się chciało” i nadal się chce.

A właśnie te wszystkie osobistości tworzą wyjątkową atmosferę naszego kanału. Każdy stara się wnieść do niego coś nowego, zaznaczyć swoją obecność, a napływ neofitów nie słabnie, więc by zapaść innym w pamięć i „wyrobić sobie twarz” stałego gościa, należy dać z siebie wszystko (kurs szybkiego pisania jest wskazany). W tym celu każdy z nas posiada swoje alter ego, postać, w którą wciela się zaraz po tym, gdy impuls z jego końcówki zapuka do naszych wirtualnych drzwi. A te są otwarte o każdej porze, choć preferujemy czas po zmierzchu (w dzień jesteśmy niemrawi...).

W ten sposób uzyskujemy efekt nieustającej sesji, która potrafi czasem zamrzeć, lecz gdy tylko zbierze się towarzystwo „czujące klimat”, mamy do czynienia z żywiołową grą bez udziału jakiegokolwiek narratora. Osób, bez których nasze Elizjum byłoby po prostu puste i straciłoby wiele ze swego wyrazu, jest tak wiele, iż nie podejmę się wyliczenia każdej z nich z imienia, gdyż z pewnością bym kogoś pominął. Nie ukrywamy, że powyższy tekst jest reklamą Schronienia, ale również zaproszeniem dla wszystkich, którzy słowo „mrok” kojarzą nieodłącznie ze słowem „świat”.

Każdy z was może do nas dołączyć, jeśli tylko zapozna się z prawami (zamieszczonymi na stronie http://www.pesm.rpg.pl), przeprowadzi – dla swojego dobra – małą „rozmowę kwalifikacyjną” z którymś ze Strażników (zwanych *keeperami*) i zdecyduje się na jakąś rolę w społeczeństwie Świata Mroku. Wtedy pozostaje już tylko przedstawić się wszystkim obecnym i...

...witaj w Elizjum #wod-pl.
Dziecię Mroku
– nie jesteś już sam



Świat Mroku (przez niektórych zwany Światem Ciemności), to zaiste nieciekawe miejsce. Spod płaszczyku znanego ludzkości świata, przebija się inny, prawdziwy – odmienny i przerażający. To miejsce walki, odwiecznego boju dwóch przeciwstawnych sił i różnych odcieni szarości; nie jest to miejsce, gdzie wszystko jest proste i zwykle trudno w nim odróżnić dobro od zła. Tu noce są długie, a wszystkie ideały powoli umierają. Tu spotykają się nieumarli, zmiennokształtni, upiory i istoty, które niegdyś żyły w naszych baśniach, gdy jeszcze w nie wierzyliśmy. Cała ta rzeczywistość zdaje się być iluzją – i może faktycznie nią jest? Przynajmniej tak twierdzą niektórzy, mówiąc iż wszystko to jest kaprysem jakiegoś oszalałego boga. Tu mistyczna atmosfera rodem z powieści gotyckiej, łączy się z brutalnym światem punku, po ulicach miast ciemności chodzą postacie w długich czarnych płaszczach.

Toread i Diabeu
Autorzy należą do Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

VAMPIRE: THE MASQUERADE I VAMPIRE: THE DARK AGES

Bo życie wszelkiego ciała jest we krwi jego
– dlatego dałem nakaz synom Izraela:
nie będziecie spożywać krwi żadnego ciała ,
bo życie wszelkiego ciała jest w jego krwi.
Ktokolwiek by ją spożywał, zostanie wyłączony.
Księga Kapłańska 17, 14

Wampiry: ideał romantyzmu – piękne, potężne, nieśmiertelne. Na wieki potępione przez boga. Zachwycał się nimi Mickiewicz, Goethe, Byron... Prawda jest jednak zupełnie inna. Mimo mocy, mimo wiecznego życia, każdy z nich prowadzi walkę i niestety bardzo niewielu ją wygrywa. To istoty na wieki skazane na wieczną wojnę, której powodów już nikt nie pamięta. Na Dżihad. Dziecię przeciwko Ojcu, klan przeciw klanowi, przeklęty przeciwko przeklętemu, dusza przeciw bestii.

Od zarania dziejów manipulują przeznaczeniem ludzkości, której są odwiecznym towarzyszem przemykającym na granicy światła i cienia, gdzieś pomiędzy snem i jawą. Siłę i potęgę daje im krew, której pożądają całym jestestwem. To ona stała się dla nich najwyższą wartością. To przez nią znaleźli się na końcu łańcucha pokarmowego.

Wszystko ma jednak swoją cenę. One zapłaciły niezmiennością, wiecznym mrokiem, nieustającym pragnieniem. Są oddalone od ciepła, skazane na samotność, pozbawione miłości. Tlą się w nich jeszcze resztki uczuć, które wraz z przemijającymi wiekami zamieniają się w obojętność. W swej doskonałości pożądają człowieczeństwa – tego co na zawsze utraciły. To ich obsesja. Są wśród nich i tacy, którzy odrzucili owe okruchy, szukając „wyższej moralności", pogrążając się w dekadencji i pustce...

To właśnie Świat Mroku, którego częścią są **Vampire: the Dark Ages** (**Wampir: Mroczne Wieki**) i **Vampire: the Masquerade** (**Wampir: Maskarada**). Świat, którego niepodzielnymi władcami są nieumarli. Zarówno w teraźniejszości (**Maskarada**), jak i przed wiekami (**Mroczne Wieki**). Niegdyś kryły się w cieniach katedr i pochodni, teraz patrzą na ludzkość ze szczytów szklanych biurowców. Wszechpotężne, wiecznie spragnione wampiry...

Podstawki – Wiadomo, nie ma co się rozpisywać. Zielona okładka (lub fioletowa w przypadku **Dark Ages**) , na niej czerwona róża, w środku jedne z najlepszych systemów RPG.

Podręcznik gracza (Players Guide) – Bardzo fajny i rzeczowy dodatek do **Maskarady**. Znajdziemy w nim całą masę gadżetów, takich jak opisy nowych klanów i linii krwi, wyższe poziomy dyscyplin, nowe umiejętności, wady i zalety, trochę artykułów w stylu „jak grać", które mogą pomóc początkującym graczom.

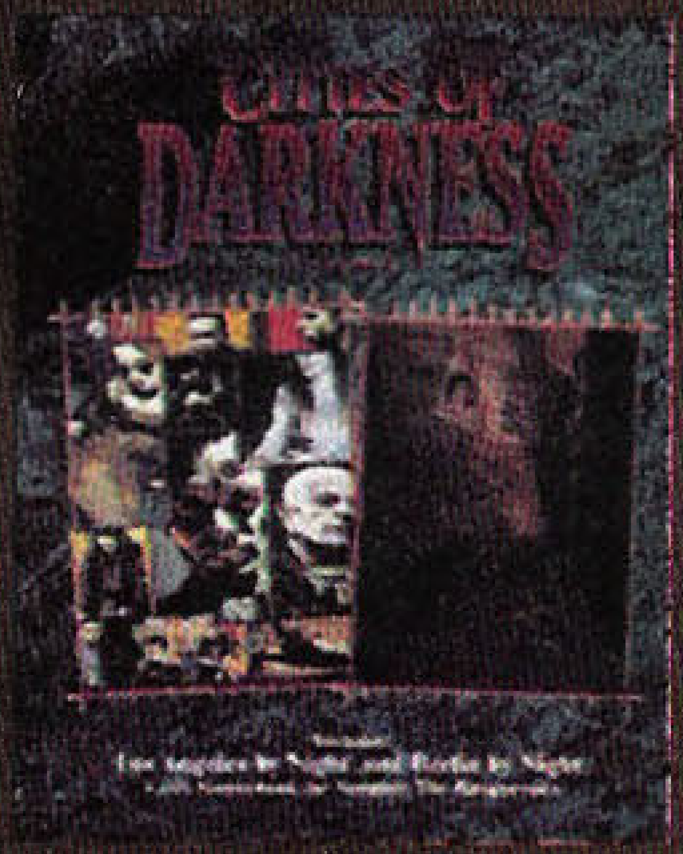
Podręcznik gracza do Sabatu (Players Guide to the Sabbat) – Sabat to sekta, której obawiają się starsi – demoniczna, nieznana. To właśnie tu znajdziemy jej opis i cele; teraz będziemy mogli spojrzeć na świat oczami jej członków. Oczywiście do **Maskarady**.

Podręcznik Narratora do Sabatu (Storytellers Handbook to Sabbat) – Z tego podręcznika dowiemy się prawdy o sekcie, gdyż w odróżnieniu od podręcznika gracza, zawiera informacje o prawdziwym obliczu Sabatu, począwszy od wewnętrznych sporów do demonicznych powiązań.

Princes Primer – Ta książeczka opisuje meandry wampirzej polityki, sekrety władzy. Zero „kropeczek", czysty opis: to co tygrysy lubią najbardziej. Do **Maskarady** i **Mrocznych Wieków**.



Book of Nod – Nazywana inaczej „Wampirzą Biblią". Pięknie ilustrowana, wierszowana historia początków rodziny. Do **Maskarady** i **Mrocznych Wieków**.



Tzw. **City Books + World of Darkness** – Opisy miast; przydatna pomoc dla Narratora, któremu nie chce się opracować własnego miejsca akcji. Do **Maskarady** i **Mrocznych Wieków**.

Tzw. **Clanbooks + Libellus Sanguinus** – Szczegółowe opisy klanów. Ich historia, polityka, struktura wewnętrzna. Zawsze ciekawiło nas dlaczego aż połowę zwykle stanowią w nich stworzone postacie? Do **Maskarady** i **Mrocznych Wieków**.

Dirty Secrets of the Black Hand – Czarna Ręka to o wiele więcej, niż Camarilla czy Sabbat podejrzewają. Ta książeczka opisuje nam to najtajniejsze zgromadzenie nieumarłych. Do **Maskarady** i **Mrocznych Wieków**.

Ghouls Fatal Addiction – Ghule za dnia są bogami wśród ludzi, nocą pełzają wśród swoich nieśmiertelnych panów jako niewolnicy. W skrócie: „Co to znaczy, być ghulem". Do **Maskarady** i **Mrocznych Wieków**.

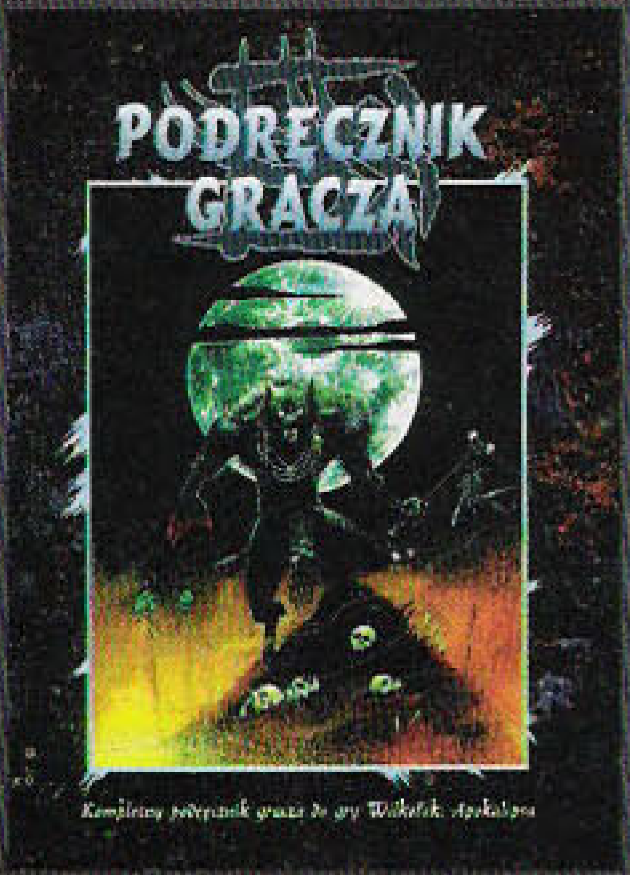
Toread i Diabeu
Autorzy należą do
Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

PANORAMA ŚM

WEREWOLF: THE APOCALIPSE

Niegdyś wilkołaki roztaczały nad ludźmi rządy twardej ręki, jednak w miarę rozwoju cywilizacji zostały przez nich zmuszone do życia w ukryciu. Zbyt wiele legend o krwiożerczych bestiach wyryło ogromną rozpadlinę pomiędzy nimi a przedstawicielami ludzkiej rasy. Wbrew pozorom, nie są one jedynie żądnymi krwi potworami. Matka Gaja stworzyła garou, by chroniły jej potomstwo, co czyniły najlepiej jak potrafiły, tocząc nierówny bój z emanacjami plugawej siły Żmija, który – wraz z Tkaczką, uosobieniem równowagi, i Dzikunem, synonimem pierwotnego chaosu – tworzy podstawę kosmologii świata. Ścigani przez zauszników Wielkiego Węża i współczesnych łowców czarownic, podzieleni wewnętrznie na kilkanaście plemion garou zmagają się nie tylko z zagrożeniem zewnętrznym, lecz próbują także opanować dzielące ich różnice. Ziejące fanatyczną nienawiścią do ludzi Czerwone Szpony, szerzące proekologiczne idee Dzieci Gai, mroczni i nieugięci Władcy Cieni, tajemniczy mistycy spośród plemienia Patrzących w Gwiazdy... Każde plemię posiada własne tajemnice, legendy, rytuały, światopogląd oraz tajemne moce, które wspomagają ich wiecznej walce. Myliłby się jednak ten, który sądziłby, iż wilkołaki to jedynie bestie, nade wszystko przedkładające fizyczny bój. Aspekt duchowy jest bowiem dla nich równie ważny jak cielesny. Jedynie one są w stanie przekroczyć barierę dzielącą świat materialny od świata duchów i komunikować się z jego mieszkańcami. Jednakże nadludzki wysiłek i nadprzyrodzone moce nie są uchronić ich przed nadchodzącą zagładą, przepowiedzianą wieki temu. To Apokalipsa, Ragnarok, Gottendammerung – nic nie jest w stanie jej powstrzymać. Ta wieczna wojna musi trwać. Do gorzkiego końca.

Podręcznik gracza – Dodatek, zawierający rozszerzone informacje dotyczące historii



i organizacji poszczególnych plemion, innych zmiennokształtnych, tudzież nowych zasad, rytuałów, darów, fetyszy itp.

Podręcznik Narratora – Zbiór dość ciekawych informacji, opisujących podstawowe zagadnienia dotyczące prowadzenia **Wilkołaka: Apokalipsy**, jak również przedstawiających najważniejsze święta i rytuały poszczególnych plemion.

Rytuał Przejścia – Niezły, dobry na początek scenariusz, a także szelkie informacje na temat Rytuału Przejścia, który jest niejako „chrztem" nowych wilkołaków.

Umbra: The Velvet Shadow – Wspaniały dodatek, szczegółowo opisujący świat duchów: zarówno będącą odbiciem ziemi Penumbrę, jak i miriady pozostałych umbralnych krain oraz ich mieszkańców. Bardzo przydatny, ze względu na bardzo pobieżne potraktowanie tego intrygującego tematu podręczniku.

Kinfolk: the Unsung Heroes – Dość interesujący dodatek, przybliżający postacie i role Krewniaków: dzieci wilkołaków, które nie dziedziczyły pełni mocy swych rodziców.

W krwawym blasku Księżyca – Kampania, której akcja toczy się w Chicago



w przededniu Apokalipsy; dość interesujące przedstawienie Świata Mroku.

Cezar „Thanathos" Majkowski
Autor należy do
Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

WEREWOLF: THE WILD WEST

Wilkołak: Dziki Zachód to kolejna gra osadzona w Świecie Mroku, stworzonym przez firmę White Wolf. Akcja jej rozgrywa się w czasach kowbojów, rozległych prerii, jeszcze nie odkrytych krain, opuszczonych miast – początkach nowej cywilizacji. Tak, to Dziki Zachód staje się miejscem, gdzie synowie Gai walczą z odwiecznym wrogiem – Żmijem. Zdołają jednak tego dokonać dopiero wtedy, gdy zażegnają waśnie między sobą i swoimi braćmi; gdy zrozumieją, że najważniejszym zadaniem, jakie postawiła przed nimi ich matka i przodkowie, jest ochrona Ziemi. Jedynie wtedy będą mogli stanąć przeciw Żmijowi i jego sługusom w ostatecznej walce – Apokalipsie, która nieubłaganie się zbliża. W świecie tym wcielisz się w postać dobrego i praworządnego garou, urodzonego w jednym z trzynastu plemion rywalizujących ze sobą o ziemię, sławę i bogactwo. Jako jeden z nielicznej grupy stworzeń przemierzysz i poznasz Umbre – świat duchowy, gdzie urzeczywistnią się twoje najgorsze koszmary senne. Dotrzesz do jej najgłębszych krain i królestw, aby zbadać tajemnice znane tylko najstarszym z duchów. Na swej drodze spotkasz potwory i wynaturzenia będące wytworem chorego umysłu Żmija. To wszystko czeka cię w świecie **Wilkołaka** na Dzikim Zachodzie.

Do dziś na rynku ukazał się tylko główny podręcznik do gry **Wilkołak: Dziki Zachód**. Znajdziemy w nim wszystko, co potrzebne do gry: opis świata, historię i tradycje garou, dokładny opis trzynastu wilkołaczych plemion, informacje o Umbrze. Na uwagę zasługują także krótkie historyjki wprowadzające do gry i klimatyczne wykonanie całego produktu.



WITAJCIE W WIEŚCIACH

Właśnie minęło 25 lat od wydania **Dungeons&Dragon** – pierwszej w historii gry fabularnej. Firma TSR postanowiła uczcić to wydarzenie wypuszczając serię podręczników pod hasłem *Fast-Play Game*. Są to przygody wprowadzające w świat gier fabularnych. Są skonstruowane w taki sposób, że gracze nie muszą wcześniej zapoznawać się z zasadami systemu. Pierwszy scenariusz nosi tytuł **Wrath of the Minotaur**, a drugi **Eye of the Wyvern**. Zbierają bardzo pochlebne opinie i podobno nadają się nie tylko dla początkujących, ale i dla doświadczonych graczy.

Również niedawno TSR wydało **Van Richten's Monster Hunter's Compendium**. Podręcznik ten zawiera poprawione i uzupełnione pełne teksty następujących dodatków: *Van Richten's Guide to Vampires, Van Richten's Guide to Werebeasts* i *Van Richten's Guide to the Created*. Nie ukrywamy, że to jedna z naszych ulubionych serii, dlatego polecamy kompendium wszystkim miłośnikom gier fabularnych.

Jak już jesteśmy przy D&D i AD&D warto wspomnieć o planowanym na podstawie tych gier filmie. Wiadomo już, że będzie miał on budżet w wysokości 28 milionów dolarów (całkiem przyzwoita sumka). Zdjęcia do filmu mają rozpocząć się na przełomie wiosny i lata w Pradze. Nie wystąpi w nim niestety nikt ze sławnych aktorów, ale dzięki temu będzie więcej kasy na efekty specjalne. Treść filmu nie będzie zbytnio odbiegać od standardów. Grupa bohaterów wyprawia się do podziemi w celu odnalezienia starożytnego artefaktu. Po drodze spotkają oczywiście mnóstwo orków, goblinów, elfów, gnomów, trolli i innego tałatajstwa. Miejmy nadzieję, że film będzie dobry i obejrzymy go na ekranach naszych kin.

Firma *Playmates Toys* ma zamiar wypuścić wkrótce na rynek gadającą lalkę **Lary Croft** – bohaterki gry **Tomb Raider**. Będzie miała około 30 centymetrów wysokości, rudą czupryne i zielone ubranko. Dodatkowo zostanie pokryta specjalną substancją imitującą prawdziwą, ludzką skórę. Ciekawi jesteśmy co lalka będzie mówić (a zwłaszcza jakiego będzie używać słownictwa). Sądząc po fabule gry, w której występuje, to nie będzie chyba wołać „mamo" czy „tato", ale raczej „giń wredny skurczybyku" lub coś w tym guście. Zresztą wkrótce się przekonamy, bo firma *Playmates Toys* wyprodukuje podobno kilkanaście milionów tego cacka. My z Kurzymisiem czekamy już na kolejne modele lalki, zwłaszcza na stusiedemdziesięciocentymetrową wersję 90/60/90 (for bad boys only).

Ukazał się drugi numer dwumiesięcznika **Fantom**. Sporo ciekawych tekstów polemicznych i krytycznych autorstwa Rafała Ziemkiewicza, Michaela Kandela, Artura Szrejtera i Tomka Kołodziejczaka. Jest też obszerny wywiad ze Zbigniewem Przyrowskim, wieloletnim redaktorem działu fantastyki w „Młodym Techniku". Z ciekawostek mamy streszczenia pięciu najnowszych odcinków Thorgala i kolejny *przedpolconowy* raport.

Wśród nowych zapowiedzi firmy White Wolf warto zwrócić uwagę na rozszerzenie do Vampier: The Dark Ages pod tytułem **Wolves of the Sea**. Podręcznik opisuje świat średniowiecznej Skandynawii, w której niepodzielnie panują Wikingowie. Okazuje się, że niektórzy z nich podczas wypraw swymi śmigłymi drakkarami szukają nie tylko bogatych łupów, ale i mogącej zaspokoić ich głód krwi. Jeśli ktoś marzy o karierze Wikinga wampira musi koniecznie zapoznać się z tym dodatkiem.

Sporo osób potraktowała informację z poprzednich wieści o wyprodukowaniu specjalnych kompletów szachów do gry **Wampir: Maskarada** jako żart primaaprilisowy. Z przykrością muszę ich rozczarować. To akurat (w odróżnieniu do kilku innych doniesień) nie był dowcip. Komplety specjalnych szachów (dla bladolicych krwiopijców only) już można zamawiać przez Internet, a niedługo pojawią się w normalnej sprzedaży.

Na zakończenie nie mogę się powstrzymać aby nie napisać kilku słów o nowej wersji jednej z moich ulubionych gier komputerowych. Wielki przebój sprzed dziesięciu lat – **Prince of Persia** – znów powraca! Tym razem będzie to trójwymiarowa przygodówka pełna dynamicznych walk, pogoni i ucieczek, której akcja rozgrywa się oczywiście w tajemniczym i fascynującym świecie dwunastowiecznej Persji. Jeżeli grafika będzie chociaż w połowie tak dobra jak zapowiadają producenci, to gra z pewnością zostanie przebojem sezonu.

WYNIKI ANKIETY 2/99

Najlepsze artykuły:
1. Złodzieju, nie daj się złapać – 4,56
2. Jeśliś Bóg – bij się ze mną – 4,38
3. King Size – 4,28

(4. Czym się różni... – 4,18)

Ostatnie miejsce:
Więzienie nocy – 3,20

Ocena numeru:
3,97 (+0,19 w porównaniu z 1/99)

Nagroda za ankietę:
Krzysztof Lotko
ul. Koszyka 30/32
45-761 Opole
(ulubiony system: WFRP)

Nagroda za Adlerburg:
Marcin Górnikiewicz
ul. Słonecznikowa 17m7
15-669 Białystok

Gratulujemy!

Cześć!

Zajrzałem sobie właśnie do archiwalnych numerów MiM-a i z moich obliczeń wynikło, że jestem z Wami już od roku. Chociaż pierwsze „Listy" pod moją redakcją ukazały się w czerwcu 1998 roku, to pracę przy Waszej korespondencji zacząłem w maju, dokładnie rok temu. Tak więc już teraz zaczynam nieformalne obchody rocznicy i śpiewam sobie pod nosem „Sto lat!". Przy okazji chciałbym podziękować Miłoszowi, po którym odziedziczyłem „Listy" i „Puszkę Pandory", za wciągnięcie mnie do grona redakcyjnego.

Dobra – koniec wspominków, pora brać się do roboty.

„Droga redakcjo MiM!

Piszę do was po raz pierwszy. Doszedłem do wniosku, że czemu nie moglibyście rozdawać zdjęć z autografami. Przy tym moglibyście trochę zarobić. A nawet na koszulkach z wizerunkami panów.(...)"

Tolgar krasnolud

Teraz już rozumiecie, czemu lubimy krasnoludy?

Na zdjęciach z autografami zarobić moglibyśmy najwyżej po parę lat (niekoniecznie w zawieszeniu) za szerzenie treści wszelakich (z treścią żołądkową włącznie). A na koszulkach wystarczy, że ludzie noszą podobizny Leonardo DiCaprio – po co komu jeszcze redakcja MiM-a?

Następny list:

„Rzeszów, 22.II.1999 r.

Znamienita Redakcjo!

Cały przepełniony radością pragnę poinformować Was o moim wielkim szczęściu. Otóż wchodząc dzisiaj do domu, ujrzałem leżącą na stole (jakby nigdy nic) szarą kopertę. Moje serce zabiło szybciej, gdyż domyślałem się, że jest to tak długo oczekiwany lutowy numer MiM-a. Z drżeniem rąk uniosłem ją do oczu by przekonać się, że intuicja mnie nie zwiodła.

Po początkowej chwili uniesienia przyszła jednak chwila zadumy. Powoli zacząłem uświadamiać sobie, jak wielką ofiarę na ołtarzu kaprysu bycia Waszym prenumeratorem, złożyli listonosze. To oni, jeden za drugim, nie zważając na trudy wędrówki, brnęli przez śnieg i lód, gotowi stawić czoła szalejącym w okolicy zdziczałym hordom porywaczy MiM-ów. Ich upór może być przykładem dla wielu, gdyż ostatecznie powierzone im zadanie zostało wykonane wzorowo (na kopercie nie było nawet widać śladów krwi). Jak wieloma stratami czyn ten został okupiony, pozostanie ich tajemnicą. Pamięć poległych uczcijmy minutą ciszy.

W tym miejscu pragnę przeprosić Szacowne Grono Peda... (tfu!) Redakcyjne za niepotrzebną stratę czasu i nerwów wywołaną moim poprzednim listem. Swoją drogą data 19.II.1999 widniejąca na stemplu nadanej przez Was przesyłki każe mi sądzić, iż ból całego mego jestestwa opisany w poprzednim liście został odebrany przez któregoś z przedstawicieli Waszej Przewielebnej Redakcji drogą telepatyczną (a może to empatia?). Zawsze podejrzewałem, że tak wybitne Ciało mogą stanowić tylko Nietuzinkowe Organy (słowo Członki mogłoby wywołać niepożądane skojarzenia). Pozostaje mi więc jeszcze serdecznie podziękować za ukojenie mego skołatanego ducha i życzyć wielu sukcesów w pracy zawodowej."

Pilgrim

Dla uczczenia pamięci poległych listonoszy z Rzeszowa (który sądząc po ilości śniegu i lodu został chyba przeniesiony na Alaskę), przez najbliższą minutę nie będę stukał w klawiaturę komputera. (czas... start!)

(czas... stop!)

Wspomnianym w liście telepatą redakcyjnym jest nasz znakomity dyrektor handlowy, Darek Skrzypczak, który dba o to, aby wszystko dociera-ło do Was na czas. A jeśli produkty MAG-a padną po drodze łupem hordy porywaczy, czuwa nad starannym rozpatrzeniem wszystkich reklamacji. Jak widać, osiągnął w tym taką perfekcję, że uwzględnia reklamacje, zanim dotrą one do redakcji.

Pora na kolejny list.

„Po przeczytaniu MiM-a 1/99 zainteresowała mnie sprzedaż wysyłkowa, a szczególnie jedna gra: „Władca Pierścieni". Nie jestem pewien, czy to jest na podstawie książek Tolkiena? Mam kolegę, który jest fanatykiem Warhammera i innych tego typu gier. Zwróciłem się do niego, ale niestety nie mógł mi pomóc. Proszę, abyście opisali tę grę."

Kostek

Gra fabularna „Władca Pierścieni", podobnie jak inna gra wydana przez MAG-a – „Śródziemie" (MERP) – jest jak najbardziej oparta na dziełach J.R.R. Tolkiena. „Władca Pierścieni" jest grą o prostszej mechanice, przeznaczoną przede wszystkim dla początkujących graczy, którzy po nabraniu wprawy mogą przerzucić się na „Śródziemie" (do którego ukazało się więcej materiałów – dodatków do systemu i tekstów w MiM-ie).

„W MiM-ie 2/99 przeczytałem informację o tym, że ma się pokazać gazeta „Labirynt" w całości poświęcona WFRP. Piszę do was z pytaniem, czy to prawda? Jeżeli tak, to kiedy ukaże się na rynku i co będzie można tam znaleźć?"

Sir Arthur

„Labirynt", owszem, ukaże się i to już całkiem niedługo. Nie jest to jednak nowe czasopismo poświęcone WFRP, a wskrzeszony w zmienionej formie (i w bardzo powiększonej objętości) nieregularnik zawierający przygody i artykuły do poszczególnych systemów. Najbliższy numer, redagowany przez Maćka Nowaka, będzie zawierał wyłącznie teksty do WFRP. Wkrótce po nim ukaże się „Labirynt" Miłosza, poświęcony Zewowi Cthulhu. Już teraz trwają nad nim wytężone prace całego ogromnego sztabu ludzi (stąd ostatnio nieco mniej tekstów do ZC w samym MiM-ie). Miłosz zapowiada, że jego „Labirynt" stanie się klasyką RPG i rzuci na kolana nie tylko miłośników samego ZC, ale wszystkich rolplejowców. Znając Miłosza i wiedząc o tym, co się szykuje (również mam w tym swój udział) śmiem twierdzić, że nie ma w tym przesady.

„Po raz pierwszy wysyłam list do MiM-a i, niestety, robię to z zamiarem udzielenia wam nagany. Spytacie pewnie: za co? Otóż w numerze 2/99 znajduje się artykuł Tomasza Kołodziejczaka, pt. „Pierwsza działka za darmo". Pan Tomasz chce zniechęcić czytelnika do kolekcjonowania kart. Podoba mi się ten pomysł (też uważam, że gry karciane są prymitywne). Jednak wstęp pisany kursywą jest, grzecznie mówiąc, całkowicie nie do zaakceptowania. Kojarzy się on z narkotykami, a napisany jest z utrzymaniem pogodnego, wesołego nastroju. Jeśli artykuł ten jest czytany przez młodego lub też niezbyt mądrego (eufemizm) odbiorcę, to strach pomyśleć, co taki osobnik gotów jest zrobić. W końcu dorosły, doświadczony człowiek pisze tak,

jakby o narkotykach, wcale nie wspominając, że są one złe. Chciałbym po prostu powiedzieć wam, że publikowanie w piśmie dla, wydawałoby się, mądrych ludzi, takiego artykułu jest objawem braku zapobiegliwości (a może czegoś jeszcze).

Mam nadzieję, że mój list w jakiś sposób wpłynie na następne numery (i na ludzi, którzy to czytają)."

Leszek

Ciekaw jestem, Leszku, czy zdarzyło Ci się kiedykolwiek zagrać w którąś z tych „prymitywnych" gier. Ja, jako stary karciarz, mogę z doświadczenia stwierdzić, że część karcianek wymaga naprawdę sporych umiejętności kombinowania. Podobnie nie zgodzę się z Tobą w odbiorze wstępu do artykułu Tomka. Świetnie został tam pokazany sposób myślenia nałogowca i każdy chyba jest w stanie to zauważyć (nie dysponując nawet szczególną inteligencją). Zgodzę się natomiast, że nałogi (szczególnie narkotyki) to rzecz paskudna, co nie znaczy, że nie można ich zdrowo wyśmiać. Bo to też dobry sposób walki z nimi.

Jedziemy dalej.

„Wielce Szanowna Redakcjo!

Ja, skromny wędrowiec Hugiem zwany, przy mnichów pobożnych pomocy (niepiśmiennym będąc do nich zwrócić się musiałem) pragnę do braci mych odezwą tą dotrzeć, w czym pomocy Waszej oczekuję i z góry dziękować się ośmielam.

Stworzenia wszelakie, słuchajcie mnie!

W całym naszym świecie jak szeroki i długi, w lasach rozległych, podziemiach podłych i górach niebotycznych, bogowie nasi rządzący, pragnęli porządek wieczysty ustanowić i wszelką istotę żywą od złego ocalić. Jednak w mrokach Chaos zstąpił pośród nas, skłócić nas pragnąc i wytępić własnymi rękami naszymi.

Teraz jednak większą próbę przejść musimy i choć z trudem usta me wypowiedzieć to mogą, elf stanąć powinien przy krasnoludzie, a ten przy człeku i niziołku niewielkim, by pospołu przeciwstawić się wrogowi największemu.

A więc bracia z Middenheim, Nuln, Kisleva i inszych grodów oraz lasów i gór, stańmy jako mąż jeden przeciw najeźdźcom, którzy jako chmury burzowe przesłaniają słońce nasze za dnia i księżyce w noc czarną. Wróg ten z zewnątrz atakować nas zaczął i jeno w jedności naszej szansa zwycięstwa istnieje.

Odpowiedzcie przeto, czy dysputa z ignorantem, który nigdy konno traktem nie pędził śród lasów Imperium i Gór Szarych nie nawiedził i smaku walki z tworami Chaosu nie zaznał, prawo ma do plugawych potwarzy rozpowszechniania? Czy laik, który nigdy smaku życia wędrowca nie zakosztował, prawo ma do oskarżeń jakoby świat nasz niegodny był zamieszkania?

Bracia, rzeknę jedno:

Szybciej w zadek krasnoluda spojrzeć powinniśmy, niż dać się wciągnąć w polemikę z istotą uprzedzoną i wrogą nam wszystkim.

Jeśli ktoś naszymi oczami nie pragnie choć raz spojrzeć w nasz świat, niegodny jest wyjaśnień jakichkolwiek.

Kiedy oczerniane są obyczaje nasze, to oskarżenie nie do Thomasa, Matza, czy Iriam się odnosi, lecz do Tomka, Piotrka lub Marty. W chwilach takowych stańcie przeciw wrogowi jako mieszkańcy Starego Świata lub innego, który obraliście za świat swój i ze wzgardliwym milczeniem odejdźcie.

Przeto też pragnę, byście odczytać tę odezwę raczyli i towarzyszom swoim powtórzyć mogli, gdyż w nas samych przyszłość tego świata spoczywa, a nerwów na próżno psować sobie nie należy.

Jeśli obaczyć mnie raczycie, popasam pod Czarnym Krukiem w Delberzu, gdzie oczekiwać Was będę.

Niech Taal ma Was w swej opiece."

Hugo

A oto krótka relacja z pola bitwy z naszym wspólnym wrogiem.

Tak, jak zadeklarowałem w lutowym numerze, wysłałem egzemplarz MiM-a do redakcji „Naszego Dziennika" (listem poleconym do ich rednacza – mam nawet potwierdzenie wysłania), w którym nas ponownie tak paskudnie oszkalowano. Do dzisiaj nie dostałem odpowiedzi. Tak oto z twórców poważnego (podobno) dziennika, stojącego na straży moralności, wylazła mentalność brukowcowych pismaków. Im wszystkim dedykuję na zakończenie tego wydania listów starą łacińską sentencję (łacinę tam chyba znają, co?): *Medice, cura te ipsum.*

Do następnego spotkania!

JeRzy

ANKIETA

Wśród osób, które nadeślą ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza: **ocena numeru**

5'99 (65)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

	OCENA
Panorama	[ ]
Adlerburg	[ ]
Okiem Zewnętrznym	[ ]
Gwiezdnowojenne szaleństwo	[ ]
Czym się różni elf?	[ ]
Puszkowcy, albo rycerski ideał	[ ]
O przeklętej profesji czarownic	[ ]
Między młotem a kowadłem	[ ]
Samotny wilk	[ ]
Słowo	[ ]
Nie zapomnij o mnie	[ ]
Ku chwale poległych	[ ]
Więzienie nocy (V)	[ ]
Kowal pieśni	[ ]
Przygotowanie kampanii	[ ]
Skrót do R'lyeh	[ ]
Cienie dni zamierzchłych	[ ]
Komiks (Wyprawa...cz.3)	[ ]
Kraina Goblinów	[ ]
Czego nie lubię w ŚM	[ ]

Ocena numeru ....[ ]

ANKIETA

Część druga: **dane o Czytelniku**

Wiek...............................[ ] lat

Wykształcenie:
podstawowe..........................[ ]
średnie ....[ ]
zawodowe............................[ ]
wyższe ....[ ]
....

Miejsce zamieszkania:
wieś.....................................[ ]
miasteczko ....[ ]
miasto ....[ ]
miasto wojewódzkie ....[ ]
....

RPG:
Gracz ....[ ]
Mistrz Gry ....[ ]
Ulubione systemy:
....
....
....

Średnie miesięczne wydatki na RPG
....

Czytasz „MiM"...
każdy numer........................[ ]
co 2-3 numery ....[ ]
rzadziej ....[ ]

Twój numer „MiM" czyta
tylko ty ....[ ]
2-3 osoby.............................[ ]
więcej osób...........................[ ]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w

MiM:
....
....
....
....
....
....

OGŁOSZENIA

OGŁOSZENIA

Nawiążę kontakt z osobami z Poznania (17-19 lat) grającymi w systemy fantasy. Wojciech Kotłowski; os. Rusa 73/4; 61-245 Poznań; tel. 74-93-53;

Zamienię podręcznik do ED (stan idealny) na którąś z niżej wymienionych pozycji: „Horror w Orient Expresie", „Maski Nyarlathotepa", podstawkę do Shadowruna, podstawkę do WFRP, podstawkę do W:M. Nawiążę kontakt ze wszystkimi Cthulhu-maniakami z woj. lubelskiego. Krzysztof Grzegorczyk; 21-106 Brzeźnica Bychawska, nr d. 69; tel. (086) 851-28-56 (po 15-tej);

Sprzedam 134 karty do DT – 25 zł i 184 karty do Shadowruna – 35 zł (wszystkie w bdb stanie), a także książki: trylogia „Berserker" Chrisa Carlsena, cykl „Corum" M. Moorcocka, „Wesołe miasteczko" D. Koontza, „Ciało i krew", „Drapieżcy", „Duch zagłady", „Walhalla", „Bezsenni", „Nocna plaga", „Podpalacze ludzi", „Demony Normandii" G. Mastertona (cena w granicy 10 zł za szt.). Dariusz Czerwiński; ul. Polna 7; 82-224 Lichnowy; tel. (055) 271-28-42;

Pilnie odkupię numery MiM-a: 8, 10, 11, 14, 16, 19, 20, 22, 24. Cena do uzgodnienia. Proszę o szybki kontakt. Artur Burzyński; ul. Powstańców Śląskich 160/8; 53-139 Wrocław; tel. (071) 364-04-59 (po 19-tej);

Kupię dodatek do WarZone Kompendium 2: Bestie Wojny, podręcznik główny do Chronopii lub wymienię na dodatki do WarZone: Świt Wojny i Ofiary Wojny. Marcin Wróbel; ul. 3-go Maja 38/11; 21-100 Lubartów; tel. (081) 854-12-04 (po 16-tej);

Wymienię, sprzedam lub kupię karty (rare, uncommon) z karcianki Star Wars CCG. Andrzej Litwin; ul. Kilińskiego 8d/4; 44-193 Knurów;

Nawiążę konatkt z ludźmi grającymi w WFRP i WFB (zaczynam zbierać armię Mrocznych Elfów). Dysponuję podstawką do WFRP, kodeksem Mrocznych Elfów do WFB. Dysponuję też porządnym lokalem do gry. Nie dajcie mi długo czekać na odpowiedź! Paweł Gajewski; ul. Karmelkowa 87/5; 52-319 Wrocław; tel. (071) 363-54-29 (po 17-tej);

Sprzedam lub wymienię 1050 kart do DT. Tanio sprzedam gry planszowe. Kupię lub wymienię się na Śródziemie z dodatkami. Radek Socha; Kajkowo, ul. Henrykowska 23; 14-100 Ostróda; tel. (088) 646-77-41;

16-letni początkujący gracz z Otwocka szuka drużyny grającej w WFRP, KC lub inny system fantasy. Michał Młodożeniec; ul. Reymonta 55/7; 05-400 Otwock;

Sprzedam dziesięć numerów Faktora X z segregatorem. Nawiążę również kontakt z miłośnikami smoków, elfów, muzyki i śpiewu. Remigiusz Boroń; ul. Osmolińska 14/18 m 8; 98-220 Zduńska Wola;

Chciałbym poznać graczy RPG fantasy (szczególnie z Sosnowca). Jestem też zagorzałym miłośnikiem komiksu, wraz z kolegami z całej Polski prowadzę zina komiksowego i klub „Universal Comics". Frank C.; ul. Rzeźnicza 23/57; 41-200 Sosnowiec;

Doświadczony MG poszukuje graczy z Warszawy i okolic. Tomasz Pietrzak; tel. 618-22-53, kom. 0-603-28-82-88, e-mail morog@polbox.com;

Poszukuję kontaktu z MG oraz graczami z Leszna i okolic. Szukam również nauczyciela jakiegoś systemu bitewnego. Sprzedam MERP-a i „Stwory Śródziemia" za 55 zł lub zamienię za podręcznik główny do WarZone. Sprzedam 140 kart do DT. Sprzedam też komiksy „Thorgal": „Zdradzona Czarodziejka" i „Czarna Galera". Łukasz Fengler; ul. Z. Krasińskiego 4/7; 64-100 Leszno; tel. (065) 520-82-29; e-mail feniu@box43.gnet.pl;

Poszukiwani gracze i MG z Jarocina i okolic. System dowolny. Sebastian Frąckiewicz; os. Konstytucji 3 Maja 22/39; 63-200 Jarocin; tel. (062) 505-45-32;

Szukam drużyny do WFRP, AD&D lub ED albo kogoś grającego w WFB (niedługo zacznę zbierać armię Imperium). Jestem początkującym graczem, mam 15 lat. Paweł Michalski; ul. Michałowskiego 50/13; 80-300 Gdańsk; tel. 556-64-86;

Sprzedam wspaniałe karty do DT (cena do uzgodnienia). Jestem początkującym graczem. Czy jakaś drużyna grająca w WFRP zechce przyjąć mnie w swoje szeregi? Mateusz Siek; ul. Skierniewicka 15/12; 01-230 Warszawa; tel. 632-23-30;

Poszukuję chętnych do gry w ZC i WFRP (zwłaszcza MG) z Łodzi i okolic. Wiek powyżej 18 lat. Magda Krajewska; ul. Radomska 26/9; 93-130 Łódź; tel. (042) 684-18-70 (po 20-tej);

Sprzedam całą kampanię Wewnętrzny Wróg (lub na części), Ekran Mistrza Gry i Galerię Bohaterów. Cena do uzgodnienia. Tel. (022) 42-61-17 (prosić Szymona)

Dwóch Graczy (23 l.) z kilkuletnim stażem poszukuje Mistrzów Gry i drużyn z lokalem. Systemy dowolne. Zainteresowanych zamieszkałych w Warszawie prosimy o kontakt: Cezary 6721405 , Mariusz 6722434.

RPG NA POLCONIE

W tym roku, w sierpniu na Wydziale Matematyki, Mechaniki i Informatyki UW w Warszawie odbędzie się Polcon '99.

Starając się o to, aby na tym konwencie oprócz oczywistego programu fantastycznego pojawił się także rozbudowany blok zajęć związanych z grami RPG, przygotowujemy parę atrakcji:

- 15 sal wyłącznie do użytku Mistrzów Gry
- zniżki dla zarejestrowanych Mistrzów Gry
- system organizowanych sesji RPG (patrz Konkret '98 lub Krakon)
- II Edycja Pucharu Mistrza Mistrzów (każdy zarejestrowany MG bierze udział!); tym razem najlepszych wybiera Ogólnopolska Komisja
- prelekcje (m.in. **Ars Magica, Przeglad World of Darknes**)
- konkursy (II część **Cthulhowca z Jajami** Miłosza oraz wiele innych)
- LARP-y (w tym **Konklawe, Vampiric Party PESM**-u... i in.).

To nie wszystko, zapowiada się bowiem wiele sankcjonowanych turniejów karcianych i figurkowych.

Pytania szczegółowe o RPG na Polconie pod adresem: puszkin@rassun.art.pl

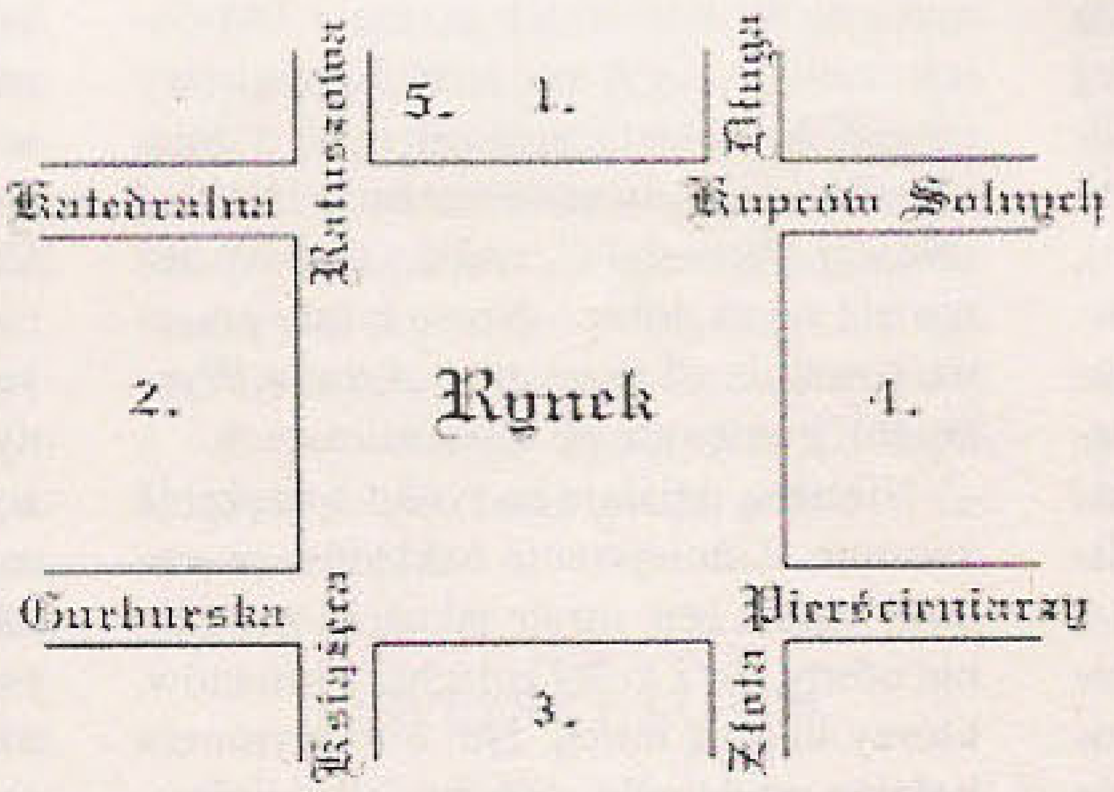
Więcej informacji o Polconie '99 na stronach Konfederacji Fantastyki Rassun:
WWW: http://www.rassun.art.pl/polcon
E-mail: klub@rassun.art.pl

Adlerburg

„Ach, to znowu ty! Czego tym razem chcesz się ode mnie dowiedzieć? No jasne... chodzi ci o ***Vele – eliksir życzeń****. A jak tam zdrowie twojej sakiewki?... Otóż to! Siadaj zatem i słuchaj.*

Wiesz zapewne, że w Adlerburgu na pełnych prawach mieszka tylko jeden goblin – ***Tublik****. Wszyscy dbają o niego, jak o największy skarb, bo tylko on jeden zna tajemnicę sporządzania Vele. Legenda głosi, że każdy kolejny powiernik tego sekretu, gdy zbliża się czas jego odejścia z tego świata, szuka swego następcy. Musi nim być istota, która nigdy nie wyrządziła nikomu krzywdy, współczująca i zupełnie bezinteresowna. Aż trudno uwierzyć, że trafiło na goblina, nie? Ale powiem ci, że Tublik idealnie pasuje do tego opisu. Jeżeli kiedykolwiek Mistrz Vele, tak bowiem zwyczajowo się go określa, złamie zasady, warzony przez niego eliksir na zawsze straci swoją moc.*

Według innej legendy, jednym z posiadaczy przepisu na Vele był Cheres. Nie, nie był powiernikiem – znał tylko sposób przyrządzania. Jego Vele nie miało mocy, a gdyby komuś przekazał przepis, też nie byłoby z tego żadnego pożytku. Magia eliksiru działa tylko wtedy, gdy warzą go kolejni powiernicy. Ale trzeba mu przyznać, że przepis znał. Nie ma chyba tajemnicy, która byłaby obca Magowi.



Mistrz Vele musi podarować porcję eliksiru każdemu, kto się o to do niego zwróci. Eliksir nigdy nie może zostać odsprzedany, ale ten, kto go otrzyma, może go oddać komuś innemu – zupełnie bezinteresownie, bo inaczej jego porcja Vele straci moc. A jest to moc niezwykła. Ten, kto wypije Vele, ma prawo do jednego życzenia, które w jakiś niewytłumaczalny sposób rzeczywiście potrafi się spełnić. Nie zawsze jednak eliksir działa zgodnie z wolą właściciela. Jeżeli życzenie będzie niewłaściwe – nie pytaj mnie, kto ocenia ich właściwość, bo nie wiem – Vele nie zadziała, albo spełni życzenie inaczej, niż chciałby ten, kto go wypił. Jeżeli natomiast życzenie będzie szczególnie podłe, eliksir zamieni krew niegodziwca w ogień, który strawi go w mgnieniu oka. Proś zatem o zdrowie dla bliskich czy o dobre zbiory, abyś nie musiał głodować, a wystrzegaj się zachłanności i nienawiści.

Tublik mieszka całkiem niedaleko, w skromnej chałupince wciśniętej między dwie wielkie rezydencje blisko rynku. Na życie zarabia naprawianiem garnków i patelni. Zawsze możesz go tam zastać...“

Oto kolejna opowieść z Adlerburga, Miasta Tysiąca Cudów (lub jak kto woli, Tysiąca Wyzwań). Przypominam, że historia miasta, jego budowle i mieszkańcy powstają z Waszym udziałem. Na razie nadal tkwimy na rynku. W tym miesiącu Marcin Górnikiewicz opisze nam ratusz. Marcin przysłał do Adlerburga sporo materiałów, z których część zostanie być może wykorzystana również w następnych wydaniach.

„Gmach ratusza zajmuje ok. jednej czwartej szerokości ściany rynku – pozostałe trzy czwarte to gmachy związane z kulturą, nauką i sztuką, m.in. biblioteka miejska.

Cały dwupiętrowy gmach pokryty jest różnokolorowym marmurem. Pokryty czerwonymi dachówkami dach wystaje nad budynek i wspiera się dookoła na otaczającej ratusz białej kolumnadzie. Okna ratusza są owalne, z bogato rzeźbionymi framugami. Główne drzwi do budynku wykonane są z czarnego, lśniącego drewna ze złotymi okuciami. Portal wokół drzwi tworzą marmurowe płaskorzeźby.

Również w środku posadzka i ściany są wyłożone wypolerowanym marmurem najwyższej jakości. Z sufitów zwisają piękne, olbrzymie świeczniki, opromieniające rzęsistym światłem wnętrze budowli. Na wprost drzwi frontowych i po bokach stoją drewniane stoły, za którymi siedzą eleganccy urzędnicy ratusza.

Na parterze ratusza przyjmuje się petentów. Tu również znajdują się pomieszczenia straży. Na pierwszym piętrze urzęduje burmistrz i inni wyżsi urzędnicy. Tu także mieści się sala obrad Rady Miejskiej. Resztę piętra zajmuje archiwum. Całe drugie piętro zajmuje skarbiec miejski. Aby nie przyprawiać Was o zawrót głowy, nie będę opisywać jego zawartości.

W ratuszu zatrudnionych jest ok. czterdziestu zwykłych, szeregowych urzędników i ok. dwudziestu urzędników na wyższych stanowiskach lub pełniących konkretne funkcje (m.in. skarbnik, archiwista).“

Tyle na razie na temat ratusza. Jeśli ktoś chciałby wzbogacić ten opis o jakieś szczegóły, niech napisze.

Z powyższego opisu wynikły dwa nowe zadania dla Was. Jako jeden z budynków obok ratusza, w opisie Marcina pojawiła się biblioteka miejska (numer 5. na planie). Opisanie jej przekazuję w Wasze ręce. Drugim ważnym zadaniem jest opisanie osoby burmistrza Adlerburga – zróbcie z niego BN-a godnego zapamiętania. Z zaległych rzeczy – nadal potrzebny jest dobry opis dzielnic miasta.

Niezależnie od opisu rynku i otaczających go budowli, nadsyłajcie również swoje opowieści (utrzymane w klimacie tych, którymi otwieram każde wydanie Adlerburga) o innych cudach i tajemnicach miasta.

Tyle na dzisiaj. Bierzcie się do dzieła!

JeRay

Ostatnio na ulicach Adlerburga często widuje się chudego osobnika (ubiera się na czarno), natrętnie przepytującego miejscowych o okoliczne atrakcje. Mieszkańcy miasteczka zastanawiają się już jak pozbyć się natręta w możliwie delikatny sposób...

Tomasz Kołodziejczak

Źle się dzieje w państwie polskim

Na rynek narzekają wszyscy. Wydawcy, że nakłady są za małe, ceny za niskie, a hurtownicy nie płacą. Hurtownicy, że ceny są za wysokie, marże za niskie, a nie płacą księgarze. Ci z kolei twierdzą – żeby było oryginalniej – że ceny są za wysokie, ich marże za małe, a klienci nie chcą kupować książek. Klienci – czyli wy – powiadają dla odmiany, że nie kupują, bo ceny są za wysokie, papier szmatławy, okładki marne, a tłumaczenia fatalne.

Tylko autorzy jakoś się przestali skarżyć, bo już prawie wszyscy poumierali z głodu. No chyba, że mają jakieś inne źródła dochodu. Jak cię nie stać, to się nie bierz za pisanie sf – oto rada, jakiej warto udzielić każdemu adeptowi trudnej sztuki tworzenia fantastyki, czy to w wersji prozatorskiej, czy komiksowej, czy granej. Ale, rzecz jasna, nie wszystko się robi dla pieniędzy, więc obserwuje się ciągły napływ młodocianych wariatów, którzy koniecznie chcą powtórzyć karierę Sapkowskiego czy Miłosza (Miłosza B., oczywiście).

Niestety, w obszarze kultury popularnej adresowanej do inteligentnych młodzieńców (czyli do nas) nie dzieje się najlepiej – niezależnie od tego czy spojrzymy na segment fantastyki, gier czy komiksów. Nakłady rzeczywiście nie są wysokie – dziś drukuje się 3-5 tysięcy egzemplarzy książki, połowę sprzedaje się przez pół roku, resztę w nieskończoność. Ceny druku i papieru mamy takie same jak w krajach cokolwiek bogatszych. Honorarium też trzeba płacić. Jakie są tego konsekwencje?

Ano takie, że paperbackowe wydanie książki autora XYZ kosztuje nie mniej niż oryginał. Że buster kart jest u nas droższy niż w Stanach, a niewiele tańszy niż w takiej na przykład Danii (gdzie średnia dochodów jest kilka razy większa niż w Polsce). Wzrost cen to najbardziej widoczny efekt. Ale nie jedyny.

Jeśli wydawca nie ma pieniędzy na opłacenie dobrego tłumacza, musi brać młodzika, który wykona robotę za psie pieniądze, ale i z psią jakością. Potem brniemy przez takie nieudolnie zrobione dziełka, zgrzytając zębami i używając wyrazów powszechnie uznanych za obelżywe.

Brak szansy na choćby jaki taki sukces zamyka drogę do naszych księgarń wielu dobrym książkom, które odbiegają od standardowej sztampy. Wydawcy ostatnio wyraźnie ograniczają ofertę do znanych nazwisk i długaśnych cykli (są oczywiście wyjątki, ale coraz mniej). Nie widać na horyzoncie nowych systemów rpg – te kilka zrobionych przez MAGa (plus ISA i Copernicus) całkowicie wypełniło rynek. Jedyna gra, jakiej daje się jeszcze szansę na komercyjny sukces to oczywiście „Gwiezdne Wojny". Ale kto wie – „Dragon Lance" też miał być pewniakiem. W komiksach puchy – TM-Semic zamyka serię po serii, Egmontowy „Świat Komiksu" zmienił cykl z miesięcznika na dwumiesięcznik. Nakład „Nowej Fantastyki" spada, „Fenix" też nie ma się za dobrze. Nowe tytuły prasowe (ostatnio „Talizman" i „Łowca Wyobraźni") umierają po kilku numerach.

Niestety, działają na rynku sprzężenia zwrotne. Zmniejszenie nakładów powoduje wzrost cen, utratę jakości i zawężanie oferty. To z kolei zniechęca klientów, którzy kupują mniej. No, a to wymusza kolejne podwyżki. Co tu jest jajkiem, a co kurą?

Gdzie widać jakieś ożywienie? Na pewno w obszarze mangi – powstało kilka pism (przetrwało chyba tylko jedno „Kawaii"), pojawili się wydawcy oryginalnych japońskich komiksów, dystrybutorzy kaset, ruch fanowski. Ale nie sądzę, by ten wzrost potrwał długo. Siedem lat temu to samo działo się z rpg – na całkowicie pustym rynku pojawił się MAG i kilku konkurentów, zbudowano pewną przestrzeń hobbystyczną, nakład pisma wzrósł z 2 do 20 tysięcy i... koniec. Potem podobnie było z kartami. Eksplozja, stabilizacja, ale na niezbyt wysokim, jak na teoretyczne możliwości czterdziestomilionowego narodu poziomie. Czy wiecie, że nakłady książek w Czechach (4 razy mniej liczny kraj) są podobne do naszych?

Drugi żwawy obszar to rynek gier komputerowych. Tu konkurencja jest ostra, funkcjonuje kilkanaście pism o łącznym nakładzie miesięcznym rzędu pół miliona egzemplarzy. Ale wiadomo, że rozwój ten jest w znacznej części efektem patologii – piractwa. Producenci licencjonowanych gier narzekają na to samo, co wydawcy książek – nakłady są małe, a ceny wywindowane do absurdalnego poziomu.

Niestety, nie mam wniosków. Raczej pytania. Czemu tak niewielu waszych kolegów (i koleżanek, rzecz jasna) pasjonuje się tak kapitalnymi sprawami jak science fiction, komiks, czy gry fabularne? Co zrobić, żeby zmienić tę sytuację? Dlaczego książka za 25 złotych jest uważana za drogą i z tego powodu nie kupowana, podczas, gdy tłumy szturmują kina (jeden bilet – do 20 złotych, wyprawa z panną to razem jakieś 50 zetów) oraz stołują się w różnych McDonaldach (żeby się tam najeść, ja muszę wydać ze 30 złotych)? Czemu tak często słyszymy, że Amerykanie to głupki, podczas, gdy oni piszą, rysują, wydają i kupują tysiące fantastycznych produktów rocznie, w różnorodnych stylach, adresowanych do bardzo różnorodnego odbiorcy? Czy jest jakiś sposób na powstrzymanie komputerowego piractwa, oprócz obcinania kciuków graczom używającym kradzionych programów (wiadomo, gracz bez kciuka traci chęć do życia, bo nie może używać dżojstika).

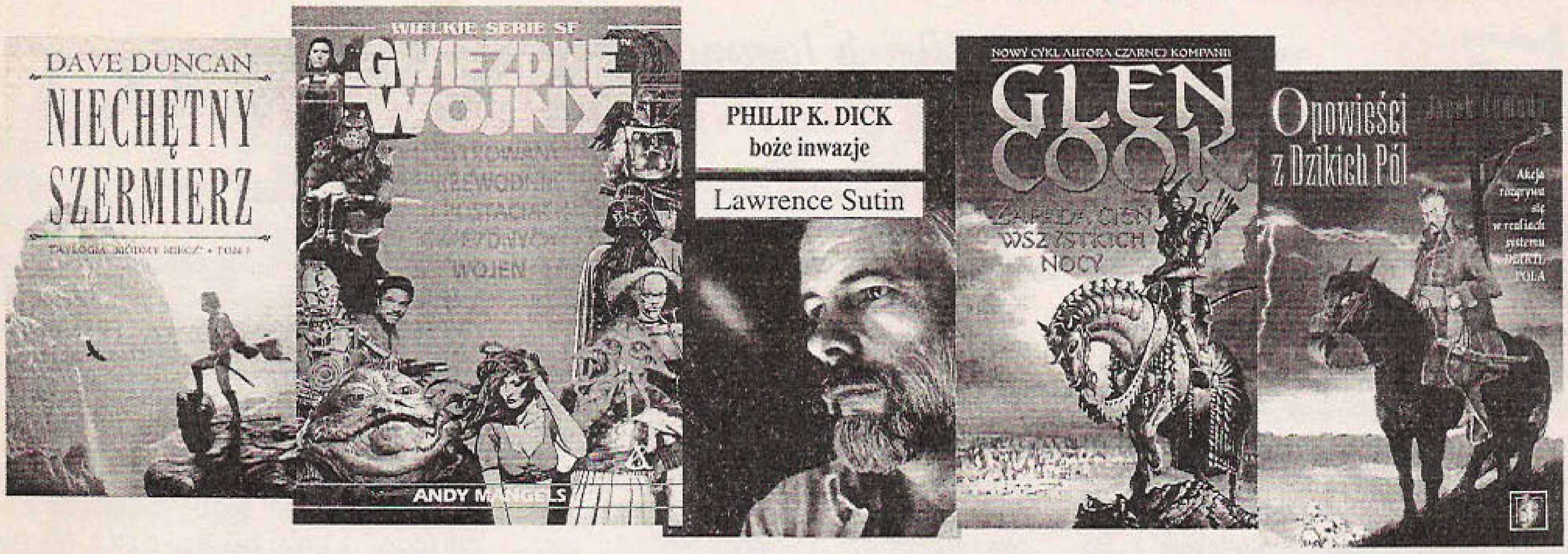
I nie mówcie, że was to wszystko nie obchodzi. Jeśli jesteście prawdziwymi fanami, to przecież wy zostawiacie pieniądze w księgarniach, w sklepach z grami i na giełdzie na ulicy Grzybowskiej. To wy czytacie marnie przetłumaczone książki. Jesteście skazani raptem na kilka wydawanych nadal po polsku sytemów rpg. Z komiksów został wam „Spawn" i „Asteriks".

Mogiła? Amen? Szlus? Mam nadzieję, że tylko chwilowy kryzys. „Mała stabilizacja" po eksplozji wydawniczej początku lat 90-tych, kiedy zawitał do nas wolny rynek. Czas nabierania sił.

Wkrótce będziemy się mogli o tym przekonać. „Gwiezdne Wojny" coraz bliżej, a wraz z filmem przywali nas/was fala powieści, albumów, komiksów, mangi, kart, figurek, gier komputerowych, może rpg. Jeśli i na takim hicie wydawcy umoczą, to znaczy, że należy zmieniać hobby. Albo emigrować.

Gdzie? No jasne, że do Ameryki...

OKIEM ZEWNĘTRZNYM



RECENZJE

NIECHĘTNY SZERMIERZ
DAVE DUNCAN

W krainie nazywanej Światem panują kapłani i wojownicy. Społeczeństwo jest shierarchizowane. Każda profesja dzieli się na siedem poziomów, a adepci mozolnie pną się po szczeblach kariery. Reguły zachowania poszczególnych zawodów i stopni wtajemniczania są wyznaczone przez sutry, zawierające mądrość przodków.

Walter Smith żył w naszej rzeczywistości. Zmarł młodo, w wieku 36 lat. Po śmierci jego umysł został przez tajemniczych bogów przeniesiony do Świata i umieszczony w ciele szermierza. Ba, w ciele wojownika siódmej rangi, mistrza. Bogowie darowali mu życie, ale stawiają przed nim niełatwe zadanie. Musi oczyścić świątynię z przekupnych szermierzy, zmierzyć się z potęgą ich organizacji, a potem wyruszyć na wyprawę w nieznane. Smith nie ma łatwego zadania – na jego życie nastaje wielu świetnych szermierzy, a na dodatek nie w pełni jeszcze rozumie skomplikowane zależności rytuałów, od których zależy szacunek i pozycja.

Ani świat, ani pomysły, ani fabuła nie należą do zbyt oryginalnych, ale powieść napisana jest sprawnie. Duncan świetnie przedstawia skomplikowane kodeksy szermierzy, dużo tu pojedynków i intryg, jest klimat magii i wielkiej przygody. Porządna fantasy na dwa wieczory (dwa kolejne tomy trylogii w przygotowaniu).

ILUSTROWANY PRZEWODNIK PO POSTACIACH
ANDY MANGELS

Szaleństwo starwarsowe nadchodzi! Im bliżej będziemy premiery, tym więcej nowych produktów zaoferują wydawcy książek i komiksów oraz producenci zabawek. Na razie przyśpiesza Amber – wydał właśnie kolejny tom z serii przewodników po świecie GW. Tym razem dostaliśmy encyklopedię postaci, w której zawarto biogramy ponad setki najważniejszych bohaterów z uniwersum Lucasa. Znajdziemy tu zarówno bohaterów filmowych i książkowych, doskonale u nas znanych, jak i najpopularniejsze postacie z komiksów (obce większości rodzimych fanów). Życiorysy prezentowanych ludzi, obcych i robotów opatrzone są wieloma komentarzami dotyczącymi wydarzeń politycznych i wojen, ale także prezentują drobne epizody z ich prywatnego życia. Bardzo fajna książka, której smak psuje, niestety, fatalny przekład.

BOŻE INWAZJE
LAWRENCE SUTIN

Biografia jednego z najlepszych pisarzy w dziejach SF, szalonego, nawiedzonego, genialnego Philipa K. Dicka, autora takich klasycznych książek jak „Ubik", „Czy androidy śnią o elektrycznych owcach", „Słoneczna loteria" czy „Człowiek z Wysokiego Zamku". Nie jest to lektura dla wszystkich, ale jeśli ktoś chce zobaczyć, jak powstają arcydzieła, jak geniusz plącze się z szaleństwem, jak wygląda od kulis rynek wydawniczy w USA, jak Bóg przemawia do pisarza – powinien tę książkę poznać. Oczywiście pod warunkiem, że najpierw przeczyta kilka powieści albo zbiorków opowiadań Dicka.

ZAPADAJĄCY CIEŃ WSZYSTKICH NOCY
GLEN COOK

Mały chłopiec widzi, jak kaci rozpalają stos, na którym stoi jego matka. Przysięga zemstę. Siedmioro wojowników z twierdzy Ravenkrak przybywa do miasta Iwa Skołowda. Wkrótce przystępują do działania – otwierają bramy najemnikom i obsadzają gród swoimi ludźmi. Rozpoczyna się nowa wojna...

Cooka znamy jako autora popularnego i dobrego cyklu fantasy „Czarna kompania". Nowa powieść otwiera kolejną serię, „Imperium grozy", składającą się już, według zapowiedzi wydawcy, z siedmiu tomów. Czytadło fantasy dla miłośników baśniowych cykli.

OPOWIEŚCI Z DZIKICH PÓL
JACEK KOMUDA

Tej książki nie powinien sobie odpuścić żaden miłośnik gry „Dzikie Pola". Jacek Komuda wybrał swoje najlepsze opowiadania fantasy dziejące się w realiach Polski szlacheckiej (drukowane wcześniej w branżowej prasie oraz premierowe) i zbudował z nich nową opowieść. Wraz z jego bohaterami siedzimy w karczmie i słuchamy opowieści kolejnych szlachciców o pojedynkach, bitwach, polityce, potworach i diablich sprawkach.

Na mnie największe wrażenie wciąż robi „Veto", opowiadające o tragicznym losie polskiego korpusu stacjonującego w zdobytej Moskwie. Ale każdy znajdzie tu coś dla siebie, bo Komuda, choć utrzymuje całość w spójnym klimacie epoki, poszczególnym tekstom nadaje różne akcenty – lovecraftowskiej grozy, sienkiewiczowskiej epiki, fantasy heroicznej czy politycznej.

Książkę można również z przyjemnością czytać, w ogóle nie znając systemu rpg – ba, większość z tych opowiadań tak naprawdę powstała przed grą, więc już wtedy musiały się bronić jako samodzielne teksty. Bronią się nadal. Polecam i informuję, że wkrótce ukazać się ma też szlachecka powieść Komudy oraz jego poczet szlacheckich hulaków i infamisów. Sukces filmowej adaptacji „Ogniem i mieczem" otwiera przed Jackiem ciekawe perspektywy. Trzymam kciuki, a was namawiam do lektury.

Ulrich Jovanovicz

GWIEZDNOWOJENNE SZALEŃSTWO

Gdy kilkadziesiąt lat temu (w roku 1978!) na ekrany amerykańskich kin wchodził film „Gwiezdne wojny", mało kto mógł przypuszczać, że zaczyna się nowa epoka w dziejach kina (a przynajmniej kina SF). Prosta historyjka o przygodach międzygwiezdnych awanturników szybko stała się jednak filmem kultowym, bez reszty zawładnąwszy sercami milionów fanów. Widzowie na całym świecie z zapartym tchem oczekiwali na następne odcinki sagi („Imperium kontratakuje" i „Powrót Jedi"), dyskutując zawzięcie o powiązaniach rodzinnych Lorda Vadera z Luke Skywalkerem lub szczegółach konstrukcji Gwiazdy Śmierci, i podziwiając ogrom monumentalnych międzygwiezdnych okrętów Imperium. Mała plastikowa figurka Dartha Vadera, przy promocji filmu sprzedawana jako gadżet za trzy dolary, dziś wystawiana jest na aukcjach kolekcjonerskich, gdzie żąda się za nią ponad pięćset razy więcej. Powstały... filmy o „Gwiezdnych Wojnach" – dokumenty dotyczące produkcji, ale także mniej lub bardziej udane parodie (chyba najsłynniejszą z nich są „Kosmiczne Jaja" Mela Brooksa). Jak ogromnie popularny był ten film świadczy choćby fakt, że określenie „Imperium zła" trafiło do wielkiej polityki (tak wyrażał się o Związku Radzieckim były amerykański prezydent Ronald Reagan). Gdy jednak obejrzeliśmy już wszystkie trzy filmy, w powietrzu zawisł ogromny znak zapytania: co dalej? Czy saga będzie kontynuowana?

Przez wiele lat pytanie to pozostawało bez odpowiedzi (późniejsze losy bohaterów opisano w międzyczasie w kilkudziesięciu książkach kilkunastu autorów – owe „dzieła" nie miały większego wpływu na poczynania twórców scenariusza kolejnego epizodu), lecz dziś wiemy już, że nasi ulubieńcy powrócą na ekrany. Wedle niepotwierdzonych plotek George Lucas (pomysłodawca sagi, reżyser pierwszego i czwartego epizodu), nagabywany o dalsze losy swoich bohaterów twierdził, że nie kręci następnych „gwiezdnowojennych" filmów dlatego, że możliwości techniczne współczesnego kina są zbyt małe, by właściwie oddać rozmach jego wizji... Trudno się spierać, czy powyższa wypowiedzieć naprawdę miała miejsce (należałoby się spytać samego George'a Lucasa!), ale bezsprzecznie wiadomo, że na 18 maja zapowiedziano premierę pierwszego filmu drugiej trylogii, a zarazem pierwszego w cyklu (trochę to skomplikowane): ***Star War Episode One: The Phantom Menace****. Film ten od dawna zapowiadany jest jako jeden z najdroższych filmów w historii kina, a przy tym cieszy się oszałamiającym zainteresowaniem potencjalnych widzów. Witryny sieciowe zajmujące się tematyką SF od dawna oblegane są przez fanów, chłonących najmniejsze nawet strzępy informacji na temat nowego filmu. Nietrudno prorokować, że wraz z premierą ruszy pełną parą wielka promocyjna machina, której zadaniem będzie wyciśnięcie z widza (czytaj: klienta) każdego dolara. Niedawno otrzymaliśmy pakiet odgrzewanych dań (czyli komputerowo wygładzone i podrasowane pierwsze trzy części cyklu). Rozpowszechniany w Internecie dwuminutowy filmik reklamowy ze scenami z nowego filmu w ciągu pierwszych dwóch dni jego rozpowszechniania ściągnęło z sieci ponad 3,5 miliona osób (a kilka razy tyle go obejrzało!). Znam osobiście takich, którzy z nabożną czcią oglądali go klatka po klatce, jak też i takich, którzy, oburzeni ślamazarstwem polskich dystrybutorów (polska premiera zapowiadana jest na... wrzesień!), postanowili – nie bacząc na koszty – udać się na Zachód i posmakować cudownego owocu jak najszybciej. Cóż, dla prawdziwego fana nie ma zbyt wielkich wyrzeczeń...*

Post Scriptum

CZYM SIĘ RÓŻNI ELF?

Stary dowcip, jeden z takich, których nikt nie rozumie, a wszyscy się z nich śmieją. Pytanie: Czym się różni wróbelek? Odpowiedź: Ma jedną nóżkę bardziej.

Przychodzę na przypadkową sesję i rozglądam się po graczach. To pierwsza wspólna sesja tej drużyny, więc właśnie siedzą w karczmie, przy jedynej wolnej ławie, przy której akurat dziwnym trafem było tyle miejsc, ile jest osób w drużynie (plus jedno dla BN-a, który zaraz ich wynajmie, chyba że się wcześniej pozarzynają).

Usiłuję odgadnąć, kto jest kim. Pierwszy zachowuje się jak ostatni cham i ochrypłym głosem domaga się spirytusu. Myśli, że dobrze odgrywa krasnoluda, chociaż zamiast spirytusu bardziej pasowałby do niego gobliński denaturat. Drugi zachowuje się jak ostatni cham i jak pierwszy wśród idiotów. Diagnoza: paladyn według wzorców arturiańskich (od Arturiusa, a nie Artura Pendragona!). Te dwa egzemplarze były łatwe do odgadnięcia.

Ale jest jeszcze trzeci koleżka. Również zachowuje się jak ostatni cham, ale piwa nie lubi i pozuje na inteligenta. Mag? Raczej nie. O tej godzinie każdy szanujący mag się smacznie śpi, bo jak nie, to następnego dnia nie będzie mógł się pobawić fajerbolami. Poza tym, w kącie siedzi czwarty gracz, który nie zwraca uwagi na wydarzenia na sesji, tylko przegląda jakiś komiks. To pewno właśnie mag, który śpi w pokoju, na górze. Tymczasem trzeci osobnik właśnie zaczyna śpiewać jakąś pijacką pieśń. Pozostali usiłują go uciszyć, ale gracz upiera się, że mu to na pewno pięknie wychodzi. Bard? Tak, to zapewne bard.

Z tym, że brodaty goblin (obrazą byłoby nazwać to coś krasnoludem) nadal protestuje:

– Zamknij się, bo ci przyp... – kulturalnie domaga się ciszy.

Trzeci osobnik w końcu nie wytrzymuje:

– Tylko spróbuj, a naszpikuję twoje brodate dupsko strzałami – grozi.

Coś zaczyna mi świtać. Moje obawy zostają potwierdzone, gdy słyszę deklarację pierwszego gracza:

– To ja zdzielam szpiczastego toporem.

Mistrz Gry zarządza rzuty na inicjatywkę, a BN, zbliżający się do drużyny ze zleceniem ratowania świata, odchodzi, żeby przez pomyłkę ktoś nie obciążył go kosztami pochówku tych idiotów.

Rozwiązanie zagadki: trzeci zawodnik podaje się za elfa. Gdzie przy ławie, w ciasnej karczmie udaje mu się znaleźć miejsce żeby porządnie naciągnąć łuk, pozostaje dla mnie tajemnicą.

I tak, niestety, prezentuje się 95% drużyn rolplejowych: brodate gobliny i prostacy z doklejonymi uszami. O odgrywaniu psychiki innej rasy nie ma mowy, chyba że za obcą rasę uznamy homo ortalionus. Wystarczy przecież zajrzeć do kilku książek, przejrzeć parę podręczników do gier i od razu widać, że elf czy krasnolud zachowują się zupełnie inaczej, niż się to powszechnie obserwuje. Kto dzisiaj pamięta, dlaczego dowcipy krasnoludzkie są najdłuższe ze wszystkich? Dlaczego tak naprawdę krasnoludy bardzo cenią sobie metale szlachetne i klejnoty? I z drugiej strony: jak elfy radzą sobie ze zbędnymi wspomnieniami? Z czego wykonywane są cięciwy najlepszych elfich łuków? A jeśli ktoś myśli, że wskażę mu odpowiedzi na te pytania, grubo się myli. Won do książek!

Ale po co? Przecież kompromitowanie się nie wymaga wysiłku intelektualnego. Wyłączamy zatem płat czołowy i wracamy do Morderców Elfich Paralityków, Zabójców Krasnoludzkich Popaprańców i RPG, jako skrótu od Rzezimieszków, Prostaków i Głupców. No, i można jeszcze napisać list z pogróżkami pod adresem „wrogiej" rasy i szowinistycznej redakcji MiM-a.

A czym się różni elf? Ma jedno ucho mniej.

PUSZKOWCY,

ALBO RYCERSKI IDEAŁ

Tomus

Naprawdę bardzo mało razy zdarzyło mi się grać wojownikiem, a puszkowcem ani razu (niewtajemniczonym wyjaśniam, że puszkowcy to goście zakuci w puszki, czyli zbroje). Zawsze wydawało mi się, że te postaci są jakieś płytkie, nieciekawe, conanopodobne. Szczęśliwie szybko przejrzałem na oczy i doszedłem do wniosku, iż wojownicy, wbrew pozorom, dają niesamowite pole do popisu dla osób, chcących bawić się w odgrywanie. A puszkowcy w szczególności.

Dlaczego?

Sięgnijcie pamięcią wstecz i przypomnijcie sobie wspaniałych, romantycznych rycerzy – chociażby Rolanda czy Tristana. Pomyślcie o bohaterskich czynach krzyżowców czy o etosie rycerskim. O pojedynkach i bitwach. O ideale rycerza.

No właśnie, jaki winien być rycerz idealny? Przede wszystkim, dobrze urodzony, choć zdarzało się tzw. „pasowanie" za szczególne sukcesy w boju lub nawet kupowanie tegoż przywileju. Ponadto rycerz musiał *promieniować urodą i wdziękiem*, nosić wspaniałe stroje, zdobione złotem i klejnotami, a posiadana przez niego zbroja i uprząż również winny być drogie.

Oczywiście, musiał być silny – nie tylko po to, by udźwignąć ważącą około 50 kilogramów zbroję. Wszakże Beowulf (bohater północnych legend) ukręcił straszliwemu potworowi łeb gołymi rękami. *Siłę tę [rycerz] przejawiał zwykle, jak Herakles, od dziecka.* Nic więc dziwnego, że Sienkiewiczowski Zbyszko z Bogdańca już mając 12 lat kuszę napinał lepiej niż niejeden dorosły.

Rycerz musiał też cały czas interesować się swoją sławą. I być dumny, byle nie bez przesady. Sława pozwalała zhierarchizować rycerzy, którzy w teorii byli sobie równi (stąd Arturowy Okrągły Stół). A gdzie się ją zdobywało? Oczywiście, na polu walki, nic więc dziwnego, że rycerze musieli umieć się bić. I nie okazywać tchórzostwa, co często prowadziło do łamania elementarnych zasad strategii. Wspomnieć wystarczy Rolanda, który – nie chcąc być posądzony o tchórzostwo – nie dmie w róg, by wezwać posiłki. Trzeba jednak pamiętać, że odwaga wraz z wiernością i lojalnością to najważniejsze cnoty rycerskie.

A za owymi cnotami zwykle chodzi w parze niezwykła solidarność wewnętrzna tej elity. Co tu dużo mówić – gdy, na przykład, *w bitwie 1389 roku Anglików dziesiątkuje głód i dyzenteria, rycerze angielscy idą leczyć się u Francuzów, po czym wracają i bitwa toczy się na nowo.* Bywało, że pokonani wraz ze zwycięzcami ucztowali po bitwie. A wszelakie uczty były również wyrazem hojności, którą to cnotę rycerz również winien posiadać – jako arystokrata i bogacz.

Rycerz – jak wiadomo – musiał być bezwzględnie wierny zobowiązaniom podjętym w stosunku do równych sobie. W szczególności – wierny składanym ślubom, jak choćby Podbipięta herbu Zerwikaptur, który ślubował nie wiązać się z białogłowami, póki trzech głów jednym cięciem nie zetnie. Prowadziło to do niezwykłych i sprzecznych z logiką sytuacji. Niejaki Huizinga wspomina o grupie rycerzy, która ślubowała nie uciekać nigdy z pola na więcej niż 50 akrów. Ponoć 90 rycerzy przypłaciło ów ślub życiem.

Klasa rycerska składała się z równych sobie; wchodzący w jej skład osobnicy nazywali czasem siebie nawet „bracią rycerską". Nie przeszkadzało to im jednak mścić się za zniewagi. I choć członkowie rodów rzadko spotykali się ze sobą, jednak jeśli chodziło o zemstę, zwierali szyki – lub wszyscy kładli głowę. *Gdy ojczym Rolanda, Ganelon, przegrał sprawę powierzoną sądowi bożemu, nie tylko on sam, ale i wszyscy jego krewni zostali powieszeni.*

Niezwykle ciekawym elementem rycerskich opowieści są damy, dla których lub przez które wierni poddani wasala dopuszczali się wiarołomstwa, a nawet zdrady. *Bycie zakochanym należało do obowiązków rycerza.* Rycerze przysięgali swoim damom, po czym wyruszali na długotrwałe wyprawy. Miłość musiała być więc niezwykle silna, a obie strony nie mogły poddać się grzechowi niewierności i przezwyciężyć rozstania.

Hasłem rycerstwa było „Bić się i kochać". Jednakże rycerze nie szlachtowali się nawzajem jak popadło. Chwałę zdobywało się nie tylko za zwycięstwo, ale za sposób, w jaki walczono. *Walka mogła być dla [rycerza] bez ujmy i kończyć się klęską i śmiercią tak, jak rzecz się miała z Rolandem. Śmierć na polu walki była nawet dobrym zakończeniem biografii, bo trudno było dopuścić do życia w starczym niedołęstwie.* Ważny był jednak również szacunek względem przeciwnika. Jeśli wróg spadł z konia, należało również z niego zejść. Lancelot powiedział wszak: „Nie zabiję nigdy rycerza, który spadł z konia. Boże broń mnie przed taką niesławą". Tenże rycerz Okrągłego Stołu rozpacza również nad zabiciem w bitewnym zamęcie dwóch nieuzbrojonych przeciwników. Maćko z Bogdańca z kolei wspomina: „Gdybym na ten przykład w bitwie na niego natarł, a nie zawołał, by się obrócił, jużci bym hańbę na się ściągnął." Co ciekawe, rycerz w zbroi nie mógł się wycofać. Dlatego też wielu, jadąc na rekonesans, nie zakładało pancerzy. Nie przynosiło również chwały zabicie starego przeciwnika: „Nie honor, gdy się tego bije, / Komu siwizna skroń już kryje". Dozbrajało się również wroga, który stracił broń, by walka była równa.

Powyżej pokrótce przypomniałem, jak wyglądał „rycerz idealny". Za miesiąc postaram się napisać, jakie ciekawe rzeczy można zrobić, odgrywając właśnie puszkowca.

I jeszcze cytacik dla rycerzy: *Nie musisz być bohaterem (...). Nie musisz walczyć o sprawy, które uważasz za słuszne, jeśli boisz się konsekwencji swoich czynów. Ale pamiętaj, tchórzostwo nie jest wytłumaczeniem dla podłości. Nie musisz być bohaterem, ważne, żebyś nie był gnidą* (Tomasz Kołodziejczak).

PS. Powyższą wiedzę zawdzięczam m.in. „Ethosowi rycerskiemu" Marii Ossowskiej, z której to książki pochodzą zaznaczone kursywą cytaty.

Anna Brzezińska

O przeklętej profesji czarownic

Ilustracje: Jarosław Musiał

Do spokojnego, słowiańskiego zaścianka wielkie polowanie na czarownice zawitało dosyć późno. Pierwszą znaną nam czarownicę stracono w 1511 roku, w Waliszewie koło Poznania. Osławieni inkwizytorzy nie mieli nic wspólnego z wyrokiem – kobiecinę skazał sąd miejski. Co było później, trudno powiedzieć: przyjmuje się, że na śmierć skazano od 5 do 10 tysięcy domniemanych czarownic. Skąd biorą się owe szacunki, ciężko zgadnąć, jako że zasoby archiwów nie zostały jeszcze dokładnie przebadane. Wiadomo natomiast, że polowanie na czarownice trwało w Polsce dłużej niż w innych krajach europejskich i jeszcze w wieku XIX podobno chłopstwo utłukło kilka nieszczęsnych babin, co zresztą pruska propaganda skwapliwie wykorzystała jako dowód ogólnego zdziczenia i cywilizacyjnego zacofania Polaków.

Same czarownice znamy jedynie z przekazów pośrednich – pośrednich, więc i stronniczych, trudno bowiem polegać na zeznaniach wymuszonych na torturach. Nawet zeznania „dobrowolne“ niekoniecznie zasługują na wiarę, ponieważ przed rozpoczęciem badania kat miał zwyczaj oprowadzać rzekomą wiedźmę po izbie tortur i wyjaśniać jej funkcjonowanie zgromadzonych tam przedmiotów. Nic dziwnego, że skonfrontowana z katowskimi narzędziami niewiasta nabierała większej ochoty do zeznań, zaś sam dobór pytań zadawanych przez oprawcę mógł sugerować odpowiedzi. Stąd dość trudno jest zgadywać, czy oskarżone o czary naprawdę stosowały jakieś praktyki magiczne i na czym one polegały.

Sytuację dodatkowo komplikuje fakt, że istniały dwa poziomy magicznych stereotypów. Dla wieśniaka z podlaskiej wioszczyny wiedźmą była baba, która osusza wymiona krów i sprowadza niepłodność na niewiasty. Dla sędziów i ludzi obeznanych z traktatami demonologicznymi, wiedźma była heretyczką, służyła szatanowi i w piątkowe noce latała na sabaty. Sędziowie i kaznodzieje prawili, że diabeł spółkuje z wiedźmami pod postacią kozła, zaś jego nasienie jest zimne jak lód; wieśniacy przyjmowali te rewelacje z zadziwieniem. Dopiero po pewnym czasie oba zespoły wierzeń, ludowy i elitarny, przemieszały się ze sobą. Należy jednak pamiętać, że stereotyp wiedźmy nigdy nie był statyczny, zmieniał się pod wpływem literatury demonologicznej, ale też „wymogów chwili“. Dlatego czarownicą mogła być równie dobrze zamożna wdowa po majstrze cechowym („za dobrze się babie powodzi, musi być z czartem w spółce“), jak i uboga żebraczka („odmówiłam jej jałmużny, popatrzyła koso na kołyskę i na drugi dzień dziecko zmarło – ani chybi wiedźma rzuciła urok“). Polowania na czarownice miały własną dynamikę i niejednokrotnie służyły nie tyle pognębieniu diabelskich zastępów, ile celom daleko bardziej praktycznym i przyziemnym. Pozwalały usunąć kłótliwą sąsiadkę, zagrabić dobytek zamożnej mieszczki czy pozbyć się z wioski kłopotliwej ladacznicy. Oskarżenie o czary było tu o tyle użyteczne, że ofierze było bardzo trudno udowodnić własną niewinność; zresztą same sądy częstokroć zdawały sobie sprawę, że procesy są skutkiem zadawnionych konfliktów. Próbowano ów proceder jakoś ukrócić. Na przykład, włoska inkwizycja wymagała, aby oskarżyciel, który nie był w stanie dowieść słuszności zarzutów, sam ponosił karę, która miałaby spotkać ofiarę oszczerstw.

Z którymi białymigłowami szatani sprośności zwykli odprawować?

Ano właściwie z każdą, jaka się nadarzyła. Mężczyźni mogli spać w miarę spokojnie, aczkolwiek w pewnych okolicach wśród oskarżonych o czary przeważali właśnie czarownicy. Widać to wyraźnie w Estonii i Finlandii, i dlatego właśnie w skandynawskich sagach tak często widzimy postać pokracznego, fińskiego czarownika (choć trzeba przyznać, że pojawiają się i fińskie wiedźmy, widać cała nacja była uzdolniona). Przypuszczalnie owa męska dominacja miała związek z reliktami praktyk szamanistycznych, w których większą rolę odgrywali mężczyźni.

W bajkach, czarownica jest przewrotną, paskudną i złą starowiną, która mieszka ze swym czarnym kotem w małej chatce pośrodku dziczy, jak Baba Jaga lata na miotle i knuje przeciwko całemu światu w oczekiwaniu na Jasia i Małgosię. Rzeczywistość bywała dużo bardziej skomplikowana. Niewątpliwie istniały pewne stereotypy, jednak wyobrażenia na temat czarostwa i jego adeptek nigdy nie były jednolite. Trudno znaleźć wspólne cechy pomiędzy królową Boną Sforza, którą oskarżano o trucicielstwo oraz oczarowanie własnego męża i syna, a, dajmy na to, Zofią Baranową, która w roku 1643 obcowała z diabłem, za co została skazana na karę chłosty.

> **Osławieni inkwizytorzy nie mieli nic wspólnego z wyrokiem – kobiecinę skazał sąd miejski**

W Rzeczpospolitej Obojga Narodów wiedźma w zasadzie nie bywała szlachcianką. Nie znaczy to jednak, że plugawe wiedźmie zajęcia uważano za domenę wyłącznie chamstwa, ale po prostu szlachcianki nie można było sądzić za czary. Cześć szlachty nie była zadowolona z owego stanu i pojawiały się głosy nawołujące do takiej zmiany prawa, która umożliwiłaby karanie również dobrze urodzonych czarownic. Zaś czasami sytuacja po prostu wymykała się spod kontroli i szlachcianki prześladowano może bezprawnie, ale skutecznie, jak na przykład zdarzyło się na przełomie XVII i XVIII wieku w powiecie płońskim.

Najczęściej jednak w przypadku szlachcianek uciekano się do ochoczego osławienia domniemanej czarownicy.

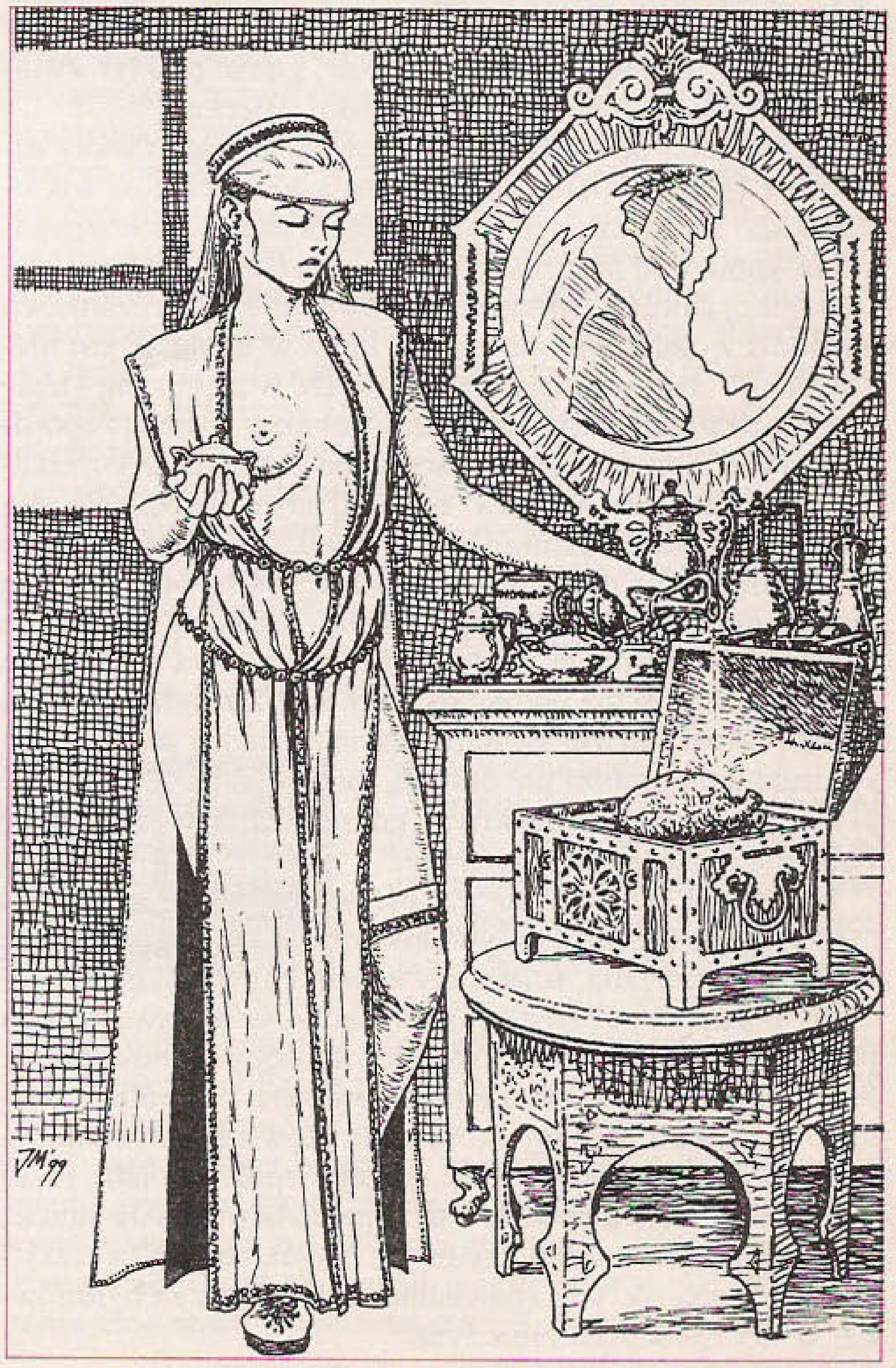
Świadczy o tym pokaźna lista skandali na królewskim dworze, bowiem wśród niewiast oskarżonych o czary znajdujemy Elżbietę Granowską (trzecią żonę Władysława Jagiełły), Katarzynę Telniczankę (kochankę Zygmunta Starego i matkę jego czworga dzieci), wspomnianą już Bonę Sforzę, Barbarę Radziwiłłównę (drugą żonę Zygmunta Augusta) oraz pokaźne grono kochanek tego ostatniego władcy z dynastii Jagiellonów (z imienia wymieniano co najmniej dwie z nich, Zuzannę Orłowską i Barbarę Giżankę). Żadna z tych kobiet nie stanęła przed sądem – oskarżenie koronowanej królowej lub kochanki króla byłoby czynem nader nieroztropnym – jednak królowie nie byli w stanie poskromić wzburzonych poddanych i zahamować kampanii plotek i pomówień. O charakterze owych oszczerstw świadczy wzmianka, że nawet poza granicami Rzeczpospolitej rozpowszechniano wizerunki Barbary Radziwiłłówny w sukni udekorowanej męskimi genitaliami. Zresztą, wśród pospólstwa również ubliżano sobie od czarownic czy ladacznic (oskarżenia poniekąd pokrewne) i w konsekwencji babskich pyskówek księgi sądowe odnotowują liczne procesy o znieważenie.

Wracajmy jednak do naszej Baby Jagi. Znaczny odsetek wśród oskarżonych o czary istotnie stanowią kobiety stare, biedne, brzydkie i samotne. Stare, więc miały sporo czasu, aby poznać diabelskie praktyki i innym naszkodzić. Biedne, więc skłonne zawrzeć pakt z piekłem dla poprawienie swej nędznej egzystencji. Brzydkie, więc niezdolne zaspokajać swych wybujałych żądz z nikim, oprócz diabłów. Samotne, więc pozbawione opieki ojców, braci czy synów i zmuszone własnymi sposobami bronić się przed nieprzyjaciółmi. Jeśli w połączeniu z tymi wszystkimi cechami domniemana czarownica miała jeszcze podły charakter, cięty język i nie stroniła od sąsiedzkich kłótni, niebezpieczeństwo stawało się bardzo realne. Wyobraźmy sobie, że gospodyni odpędziła podobną starowinę, odmówiwszy jej garnczka mleka czy kawałka chleba, zaś zeźlona baba odwróciła się i syknęła przez ramię: „A bodaj byś zdechła, ty i twój pomiot". Jeśli wkrótce w obejściu zaczynało się źle dziać, wyjaśnienie było tylko jedno – czary.

Istniał też drugi rodzaj wiedźmy: młoda kusicielka. Często o czary oskarżano córki i młodsze krewne czarownicy, wychodząc z założenia, że niedaleko pada jabłko od jabłoni, zaś starsze krewne musiały wyuczyć je wiedźmiego rzemiosła. Piętnowano wędrowne ladacznice (wędrowne dlatego, że je wciąż przepędzano), dziewki służebne i kobiety podejrzane o odszczepieństwo od Kościoła. Najczęściej jednak młodą kobietę oskarżano o czary wówczas, kiedy zakochał się w niej ktoś, kto w myśl społecznie akceptowanych norm zakochać się w niej nie miał prawa. Fakt, że ofiara domniemanych diabelskich praktyk była całkowicie zadowolona ze swego losu, nie miał tu najmniejszego znaczenia. Jeżeli nagle okazywało się, że uboga krewna, którą z litości trzymano we dworze, zaczyna coś przebąkiwać o ślubie z dziedzicem kilku wiosek, a panicz naprzykrza się proboszczowi prośbami o zapowiedzi, zdesperowani rodzice zaczynali podejrzewać magię miłosną. Wiąże się to z ideałem miłości staropolskiej, w którym miłość erotyczna nie odgrywa wielkiej roli. Jak pisze szermierz szlacheckiej demokracji, Stanisław Orzechowski: „Ja, dziewce swej godnego męża a sobie zięcia szukając, patrzę na ród jego, na zachowanie i na dostatek jego; o czym są prawa i zwyczaje ludzkie; to jest: dziewki mojej prawem polskim godzien ten jest, który rodem równym mnie jest".

Słowa Stanisława Orzechowskiego wskazują poniekąd na tło oskarżeń o magię miłosną na dworze królewskim. Najłatwiej pokazać to na przykładzie Zygmunta Augusta i Barbary Radziwiłłówny. Po śmierci pierwszej żony króla, pobożnej, skromnej i powszechnie lubianej Elżbiety Habsburżanki, po Rzeczpospolitej Obojga Narodów gruchnęła wieść, że król wziął tajemny ślub z wdową po wojewodzie trockim, Stanisławie Gasztołdzie. Wśród szlachty zawrzało. Małżonka królewska nie cieszyła się dobrą opinią, pomawiano ją, iż miała romans z królem jeszcze za życia Elżbiety Habsburżanki. Ponadto, była bezdzietną wdową i, jak szczerze pisze ruski kronikarz: „Nie radowali się ludzie temu małżeństwu, bo ona pięć lat była już za mężem i nie miała płodu". I, co najgorsze, Barbara Radziwiłłówna była królewską poddaną i małżeństwo z nią nie przynosiło Rzeczpospolitej żadnych korzyści: ani nie rokowało nadziei na spokrewnienie się z którymś z europejskich domów panujących, ani nie nęciło pokaźnym posagiem. Na Litwie jakoś cała sprawa przyschła, ale Polacy byli oburzeni. Powszechnie domagano się, by król oddalił żonę, którą poślubił potajemnie i wbrew woli senatu, czyli wbrew prawu zwyczajowemu, które obligowało go do zasięgania w tej kwestii rady panów Królestwa. Oburzenie przeciwko Barbarze było tak wielkie, że podczas jej podróży do Polski lękano się, że rozjuszona gawiedź utopi ją w Wiśle.

Barbara jednak szczęśliwie dotarła na Wawel, a król zaciekle opierał się próbom wyperswadowania mu tego małżeństwa. I wtedy pojawiają się paszkwile, oskarżające Barbarę



o stosowanie magii miłosnej. Przedstawiano ją jako notoryczną czarownicę, która jeszcze przed spotkaniem króla miała zwyczaj wzniecać miłość mężczyzn magicznymi napojami, „czym niejednemu zdrowie popsuła", jak dodaje Stanisław Orzechowski. W opinii szlacheckiej właśnie magia miłosna stała się główną przyczyną owego małżeństwa, co niewątpliwie stanowi wystarczający argument dla jego unieważnienia. „Któż mógłby nazwać takie małżeństwo uczciwym, panowie, wołał Orzechowski, które nie z woli Boga, nie przez miłość cnót, w niezgodny z prawem i niesłuszny sposób zawarte zostało, z poduszczenia diabelskiego, poprzez napoje magiczne, przez zaklinania i inne podobne sztuki diabelskie i oszustwa wyszukane i połączone zostało?"

Sposoby służące do uczarowania w miłości

Żaden z przeciwników królewskiego małżeństwa nie precyzuje, jakie dokładnie wywary miałaby Barbara przyrządzać, ale oskarżenie o magię miłosną nie jest wcale zaskakujące. W obrębie „sztuk diabelskich" istniała znaczna specjalizacja i ich rodzaje przypisywano określonej płci. Na przykład, mężczyźni parali się czarami przynoszącymi szczęście w grze w kości albo sposobami ułatwiającymi kradzież koni. Niewiasty natomiast posądzano powszechnie o stosowanie magicznych trucizn (warzyły strawę, miały więc mnóstwo okazji, aby do niej czegoś nieznacznie domieszać) i wszelką magię szkodzącą (bo z samej swej natury są wredne, podstępne i skłonne do ulegania diabelskim podszeptom). Przede wszystkim jednak kobiety przodowały w magii miłosnej, w całej gamie praktyk związanych z płodnością oraz narodzinami dziecka.

Przede wszystkim jednak kobiety przodowały w magii miłosnej

Trzeba tutaj powiedzieć, że ideał kobiety jako istoty seksualnie biernej i oziębłej jest wynalazkiem czasów wiktoriańskich, zaś w czasach polowania na czarownice wierzono, że kobiety są znacznie bardziej rozwiązłe niż mężczyźni i, jak piszą autorzy „Młota na czarownice": „Całe czarostwo pochodzi z cielesnej lubieżności, która w kobiecie jest nienasycona." Stąd w aktach procesowych, w zielnikach i traktatach o czarownicach znajdujemy pokaźny wachlarz sposobów gwoli przywabienia stosownego kandydata. Porzekadło „przez żołądek do serca" ma tutaj nowe, nieoczekiwanie konotacje: należało zmusić nieszczęśnika do wypicia trunku z jakąś magiczną domieszką. W latach 1640-1641 odbył się proces niejakiej Zofii Pilipowiczowej, skazanej ostatecznie na chłostę i wygnanej z wioski. Pilipowiczowa zeznała, że czarów nauczyła się od nieboszczki pani Zawadzkiej, która radziła „Abym krwie swojej upuściela z palca serdecznego i w trunku jegomości pić dawała, mówiąc takie słowa: jako ja nie mogę przez swoje krwie, tak ty krzczony mianowany Janie nie możesz być beze mnie."

Naturalnie, stosowano też osławiony lubczyk, zielsko niewybredne i łatwe do wyhodowania: w byle ogródku rozrasta się w potężną, trudną do wykarczowania kępę. Lubczyk musiał być zresztą sprawiedliwie zadawany obu płciom, ponieważ istniały również sposoby na odwrócenie jego działania na nieszczęsne dziewczęta. Jak radzi „Herbarz Siennika": „Gdyby którą białą głowę sczarowano, iżby z gorącej miłości wszczął się jej niepokój, a iżby rozumiała, żeby była dziewka, a iżby panieństwo miała stracić, tedy się niech we wrotyczy myje, odejdą od niej te czary." Nie wiem jednak, czy zbawienne zioło wrotycza było równie skuteczne wobec mężczyzn.

Oczarowanego zawczasu mężczyznę należało sprytnie zachęcić do działania. Lista staropolskich afrodyzjaków jest dość dziwaczna i zbyt długa, aby ją tu w całości przytaczać, więc jedynie kilka łatwiejszych do rozpoznania ziółek: goździki, owoc jesionu, karczochy, kminek, kolendra, włoski koper, len, lebioda, mięta, bulwa mieczyka (szczególnie podstępna – górna część jest afrodyzjakiem, niższa wręcz przeciwnie), pietruszka, piołun, pokrzywa, por, ruta, rzepa, rzeżucha, szafran i szparagi. Wierzono, że aktywność seksualną potęguje jedzenie jaj, jąder byka, jelenia, koguta lub zająca oraz organów uważanych za siedzibę popędu: wątroby, mózgu, żółci i serca. Cenne były również rośliny podobne kształtem do genitaliów: żołądź, smardz nieczysty i bób. Zważywszy na ową mnogość środków, nic dziwnego, że król Zygmunt August, posyłając jednego ze swoich dworzan po poradę do czarownicy, przestrzegał go bardzo solennie, by broń Boże niczego u niej nie próbował jeść czy pić.

Oprócz folgowania własnym zachciankom, wiedźmy zajmowały się czymś, co można by określić jako „poradnictwo małżeńskie": swatały, wróżyły dziewczętom imiona przyszłych mężów (nie ma świadectw, aby wróżyły chłopcom imiona żon, najwyraźniej nie byli ciekawi), kupczyły miłosnymi specyfikami i środkami sprzyjającymi poczęciu, bądź determinującymi płeć dziecka, odbierały porody i opiekowały się położnicami. I tutaj czasami opowieści o wiedźmach stają się bardzo siermiężne i zgoła mało bajkowe. W „Rozmowach polskich łacińskim językiem przeplatanych" (1552) Wita Korczewskiego czarownica tłumaczy się:

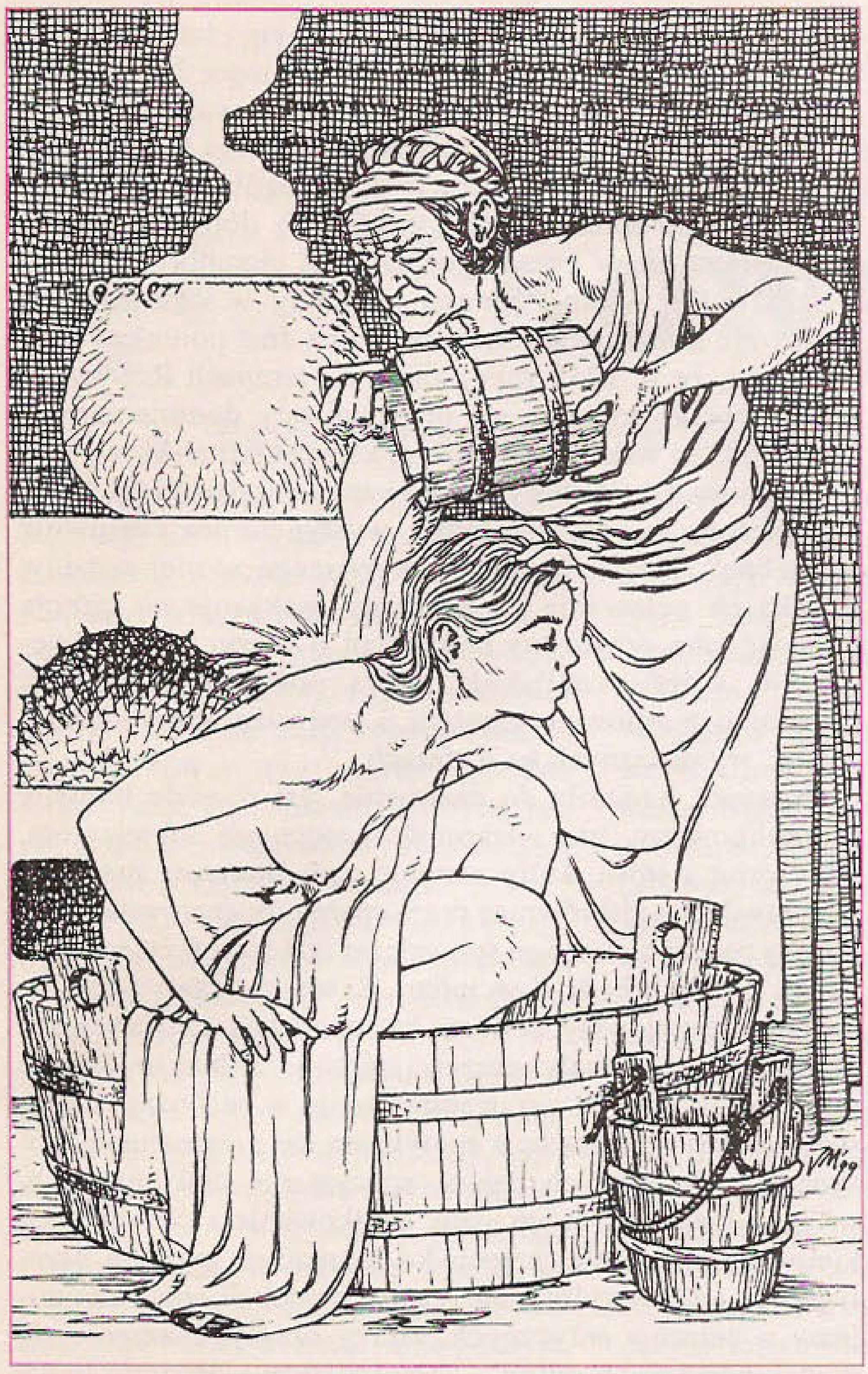
„I żem trochę czarowała
Gdym dziewkę za mąż dawała;
Chcąc i żeby jej nie bijał,
A iżby się nie upijał."

Wydaje się też, że drobnymi czarami zajmowały się już nie tylko „profesjonalne" wiedźmy, ale także zwyczajne kobiety, które dla ułatwienia porodu opasywały się rzemykiem ze skóry łosia, wycierały twarz noworodka obrusem z ołtarza „aby było piękne", albo wylewały wodę z kąpieli własnego dziecka pod płot innej położnicy, „aby tamto dziecko płakało, ich zaś było spokojne".

Czasami praktyki magiczne stosowano, aby zapobiec ewentualnemu poczęciu. Wedle świadectwa brata Rudolfa, w XIII wieku Ślązaczki podkładały pod siebie kilka palców, wierząc, że tyle lat nie zajdą w ciążę, ile palców pod siebie podłożyły. Inne zaś „to, co nazywają swoim kwiatem, rzucają na drzewo czarnego bzu i mówią: ty noś za mnie, a ja będę kwitła za ciebie." Gwoli przestrogi, należy tu przytoczyć sarkastyczny komentarz brata Rudolfa: „Niemniej jednak drzewo kwitnie dalej, a one rodzą dzieci w boleściach".

O tym, jak baby czarownice zazdrosne mężczyznom wielkie szkody czynią i władzę rodzajną psują

Mimo magicznych środków – a było ich przecież niemało – czasami magia miłosna boleśnie zawodziła. Zdarzało się mianowicie, że czarownica, która niejako zawodowo zajmowała się dystrybucją afrodyzjaków, z przygnębieniem stwierdzała, że jej własny, oczarowany mężczyzna odzyskał zdrowy rozsądek i czmychnął z wiedźmiego domostwa. Jest



to poniekąd wdzięczny przyczynek do bezinteresownej złośliwości magii i wszelakich sztuk tajemnych.

Nie należy przypuszczać, że cała historia kończyła się na desperackich szlochach, przeklinaniu niewiernego oraz skrupulatnym demolowaniu obejścia. Nic podobnego. W przeciwieństwie do mniej utalentowanych niewiast, wiedźma dysponowała znacznym arsenałem środków mających utrudnić życie zarówno zdradzieckiemu kochankowi, jak i zwycięskiej rywalce.

Opuszczona czarownica piekła w zalepionym gliną garnku nietoperza, aby serce zdrajcy doznało podobnej męczarni i kręciła wrzecionem, aby i on jak fryga kręcił się z niepokoju. Albo prażyła proso w rynce, aby mężowi tak serce pukało z tęsknoty, jak pukają ziarna owego prosa. Co ciekawe, furia zdradzonej kochanki sięgnęła nawet królewskiego dworu.

Pod koniec życia Zygmunt August oddalił na bezpieczną odległość prawowitą małżonkę i począł się oddawać rozlicznym miłostkom. Król nie miał żadnego potomstwa, niektórzy domniemywali, że królewskie wyuzdanie w gruncie rzeczy jest przemyślaną akcją; jak pisał austriacki poseł, Jan Cyrus, „Król ożeni się nawet z żebraczką, gdyby ta dała mu syna." Trudno teraz dochodzić, jak było naprawdę. W każdym razie król zbałamucił jedną ze szlachcianek we fraucymerze swojej siostry, inną pannę wykradł z klasztoru, a samych ladacznic, które mieszkały na zamku, naliczono po jego śmierci bodajże pięć. Między innymi wśród jego kochanek znalazła się Zuzanna Orłowska, siostrzenica uzdrowicielki Koryckiej. Podobno wraz z Korycką miała pracować nad uleczeniem królewskiej podagry, ale widać musiała być bardziej urodziwa od cioteczki, bo król rychło znalazł dla niej zgoła odmienne zajęcie. A potem równie rychło oddalił.

Zdradzona Zuzanna wpadła w furię. Z późniejszych zeznań dworzan dowiadujemy się, że miała zwyczaj czarować w każdy czwartek (czwartek i piątek uchodziły za ulubione dni czarownic). Podczas czarowania solennie przeklinała zdradzieckiego króla tymi słowy: „Król zwodziciel, z litewskiej i polskiej krwi zmieszanej pochodzący, z nikim nie postępował szczerze; odpłacając za wstyd, którym mnie okrył, chcę mu oddać złe za złe". I gwoli zemsty sypała groch na rozżarzone węgle, mamrocząc, że oby ten, który ją porzucił, męczył się i skwierczał jako ten groch.

Cała owa afera czarnoksięska skończyła się dla Zuzanny dość spokojnie. Król się widać zląkł, bo poprzez posłańców obiecał Zuzannie znaczny posag i sowicie obdarował. Co prawda po śmierci Zygmunta Augusta szlachta przeprowadziła śledztwo z sprawie jego śmierci i szeroko dyskutowano czarodziejskie sztuki, którymi parały się kobiety z jego otoczenia, jednakże zacietrzewienie panów braci rozeszło się jakoś po kościach. Uradzili wprawdzie, że król zmarł z powodu trucizny i czarów, ale ani trucicielek, ani czarownic nie ukarano, a nasza urodziwa wiedźma poślubiła niejakiego Bogatkę, Mazura, i nic więcej o niej nie wiemy.

Obawa przed złośliwością czarownic, złośliwością szczególnie dotkliwą w sferze seksualności, wydaje się dość powszechna. Nie jest przypadkiem, że mistrz Pasek, nie mogąc doczekać się potomstwa, wypatrzył pod łożem małżeńskim jakieś patyki i od razu wiedział, że to sprawka czarownic. Wiemy z zielników, że włoska wierzba podesłana pod łóżko, „czyni ludzie jakoby wałachy". O tym, jak wielki musiał być strach przed knowaniami czarownic, świadczy też kapitalna anegdota, przytoczona w „Młocie na czarownice". Otóż, zdarzyło się, że pewien uczarowany nieszczęśnik ruszył do wiedźmy i prosił, aby oddała mu to, co stracił. Wiedźma zgodziła się: „Rozkazała mu, żeby na drzewo pewne wstąpił i z gniazda, w którym takowych członków było niemało, któryby mu się podobał, wziąć pozwoliła. Gdy tedy on jeden największy miedzy nimi obrawszy wziąć go chciał. Rzekła czarownica, zaniechaj tego, abowiem to jest plebana jednego."

Wiemy z zielników, że włoska wierzba podesłana pod łóżko, „czyni ludzie jakoby wałachy"

Ponadto, szczególną jakoby przyjemność sprawiało wiedźmom prześladowanie kobiet w ciąży, położnic oraz zabijanie niemowląt albo oddawanie ich szatanom.

Trzeba przyznać, że medycyna ludowa znała ogromną mnogość aborcyjnych specyfików. Czasami jednak wiedźma nie musiała nawet poić przyszłej matki żadnymi wywarami, czasami wystarczały środki zgoła dyskretniejsze. Na przykład bukiet kwiatów. Wierzono bowiem, że sam zapach kwiatu piwonii sprowadza poronienie.

Z zeznań domniemanych czarownic wynika jednak, że nieraz rzecz miała się zgoła odmiennie i kobiety w ciąży prosiły wiedźmy o spędzenie płodu. I zdarzało się, że wyrodne matki czekało srogie rozczarowanie. W roku 1580 dwie złodziejki, Zofia z Łekna i Barbara z Radomia przy-

znały się – na torturach – do uprawiania czarów. Opowiadały między innymi o pewnej Orszuli, która prosiła o jakiś środek „dla zatracenie płodu". I tutaj wychodzi na jaw cała perfidia wiedźm. Owszem, środek dały, a jakże. Ale ziele ziemolszy, po którym Orszula szczęśliwie została matką. I to nawet podwójną, bowiem powiła bliźnięta, co jest kolejnym dowodem, że wiedźmy są złośliwe i wredne.

Dlaczego czarownice najpóźniej z kościoła wychodzą?

Wydawałoby się, że poczciwa wiedźma unika poświęconej ziemi niczym diabeł kropidła. Nic bardziej mylącego. Otóż domniemane czarownice wydają się osobami głęboko pobożnymi, zaś praktyki magiczne bynajmniej nie przeszkadzały im w przykładnym odwiedzaniu miejsc kultu. Poproszona o uzdrowienie Zygmunta Augusta, uzdrowicielka Korycka najpierw idzie pomodlić się do kościoła, a później dopiero odsyła króla do innej wiedźmy, być może bardziej obeznanej z tajnikami królewskiej podagry. I nie wydaje się, by bogobojna Korycka stanowiła wyjątek w gronie rzekomych wiedźm.

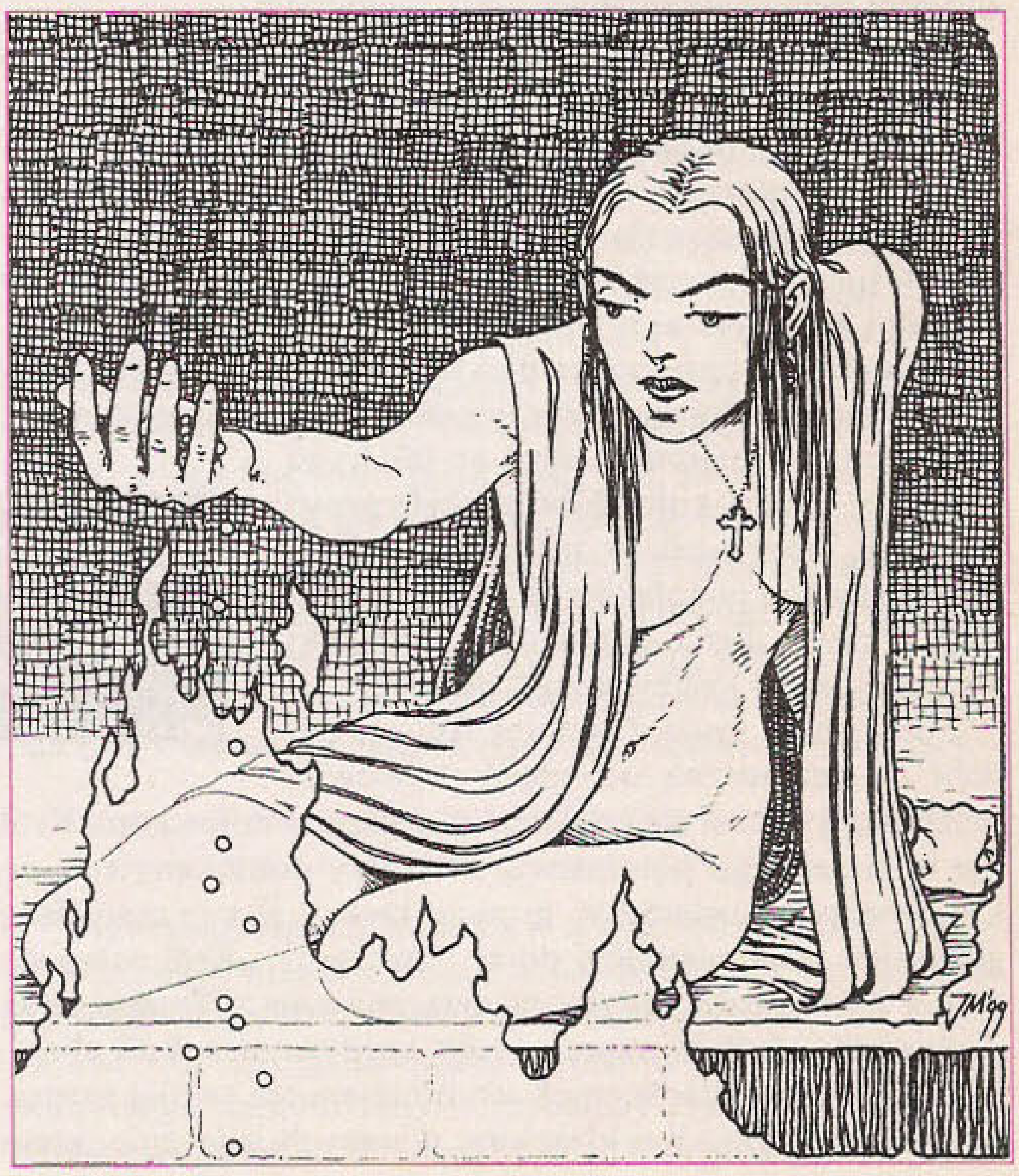
Czy owa pobożność popłacała? Niekoniecznie. Spółka Jakub Sprenger i Henryk Instytor, autorzy „Młota na czarownice", utrzymuje, że kościół jest jedynym miejscem, gdzie zmordowana praktykami magicznymi czarownica może wreszcie odpocząć. Co prawda, uczciwa wiedźma ma w kościele pewne obowiązki: mianowicie podczas Podniesienia powinna pluć na ziemię albo przynajmniej coś szkaradnego myśleć – a jeszcze lepiej mówić. Jednak Sprenger i Instytor twierdzą, że czarownice nie tylko bardzo wcześnie rano do kościoła biegną, ale jeszcze i ostatnie z niego wychodzą. Strach pomyśleć, co mogło się zdarzyć, jeżeli jakaś głuchawa babinka zbyt często przysypiała w bocznych nawach.

Poza tym, wiedźmę we wrota kościelne mogły sprowadzać rozliczne interesy. Na przykład, chęć zdobycia magicznego rynsztunku, gdyż przedmioty poświęcone i rozmaite sakramentalia uważano za bardzo skuteczne środki magiczne. Tak więc święty przybytek nęcił wiedźmę woskiem, strzępkami chorągwi, wodą chrzcielną, mchem z dachu i rdzą z dzwonów. Nie wykorzystywano ich bynajmniej w jakiś wyrafinowanych formach satanizmu. Przeciwnie, najczęściej służyły białej, leczniczej magii, jak na przykład stuła, którą – zapewne dla ułatwienia porodu – opasywano brzemienne niewiasty.

Co na to proboszcz? Musiał bronić przedmiotów kultu przed świętokradztwem, czyli używaniem ich w praktykach magicznych. Ponadto starał się zawczasu rozpoznać parszywą owcę, czemu służyły między innymi podręczniki dla spowiedników, zawierające listy pytań pomocnych w tropieniu plugastwa. Jeden z owych podręczników spisał wspomniany wyżej brat Rudolf, któremu zawdzięczamy bardzo ciekawy opis praktyk magicznych stosowanych na XIII-wiecznym Śląsku. Pisze on: „Już Ewa, pierwsza matka, przekazała zarazem bałwochwalstwa swoim córkom, to znaczy głupim kobietom, które chcą wiedzieć więcej, niż przystoi. Jeżelibyć cherubinie (tj. kapłanie) chciał te praktyki zbadać, kop przy pomocy roztropnego pytania pod ścianą sumienia, a znajdziesz wiele gadzinowego jadu i odrażających rzeczy".

Tropienie diabelskich podszeptów nie oznacza bynajmniej, że Kościół przodował w wysyłaniu domniemanych czarownic na stos. Właściwie, podczas całego średniowiecza tłumaczono cierpliwie babinom, że – ponieważ jako niewiasty obdarzone są rozumem ułomnym i łatwo błądzącym – padły ofiarą omamienia szatańskiego. Nie znaczy to, że zupełnie unikały kar, owszem, skazywano je na pokutę, odmawianie modlitw, czasami chłostano lub wsadzano w gąsior. Ale trudno mówić o szczególnym okrucieństwie. Pandemonium miało rozpętać się dopiero później. Stosy płoną nie w czasach osławionej ciemnoty średniowiecza, tylko właśnie renesansu, kiedy w sądownictwo czarownic mieszają się sądy świeckie. Jest poniekąd znamiennym, że w 1742 roku, kiedy na terenach Rzeczypospolitej wciąż znajdują się prześladowcy domniemanych czarownic, to właśnie bernardyn, ksiądz Gamalski, wydaje w Poznaniu książeczkę zatytułowaną „Przestrogi duchowne sędziom, inwestygatorom i wystygatorom czarownic potrzebne". Ksiądz Gamalski przestrzega w niej sędziów o kulisach polowania na wiedźmy, wskazuje na kłótnie i zawiść jako przyczyny pomówień o czary, interes dziedziców, którzy konfiskują dobra poddanych, których oskarżono o zmowę z czartem, i podważa wiarygodność zeznań wymuszanych na torturach.

Stosunek Kościoła do czarownic jest o wiele bardziej skomplikowany, niż wizerunek posępnego inkwizytora, izby tortur i stosu, który serwuje nam literatura masowa. Nieprawdziwe jest również przekonanie, że czarownice stanowiły rodzaj tajemnego sprzysiężenia, którego celem była walka z religią bądź Kościołem. Sabat jest faktycznie rodzajem czarnej mszy, podczas której zostają sprofanowane najważniejsze rytuały chrześcijaństwa. Jednakże bardzo podobne oskarżenia – o uczestniczenie w bezbożnych, obscenicznych obrzędach, o spotykanie się z demonami, poświęcanie im małych dzieci, spożywanie ciał zmarłych, o kazirodczy seks, tańce nago, spółkowanie z demonami – kierowano wcześniej przeciwko rozmaitym grupom heretyckim i, co szczególnie uderzające, podobne opisy znajdujemy u autorów antycznych, którzy opisują szerzenie się nowej, odrażającej religii – chrześcijaństwa. Historia bywa czasami bardzo przewrotna.



Tomasz Andruszkiewicz i Miłosz zapraszają na debatę:

MIĘDZY MŁOTEM A KOWADŁEM,

czyli sens łączenia *Zewu Cthulhu* i *Wampira: Maskarady*

Autorzy należą do Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

MIŁOSZ: Zacznę, Tomku, z grubej rury. Dwa numery temu opublikowałeś w MiM-ie artykuł o tym, że zarówno Wampir, jak i inne systemy pojmowane być mogą w dowolny sposób – byle zabawa była radosna. Spotkaliśmy się dziś, żeby pogadać, czy można i czy warto mieszać **Cthulhu** z **Wampirem,** i chyba nie zagalopuję się zbytnio, przewidując, iż będziesz zdania, że można.

TOMEK: Wydaje mi się, że nigdzie nie sformułowałem postulatu o „radosnej zabawie", ale niech tam – owszem, można.

MIŁOSZ: No właśnie. I tu pewnie pojawi się między nami pierwsza niezgodność. Bo nie jest tak, że systemy wymyślone zostają dla mechaniki, tytułu czy nazwy. Systemy powstają, ponieważ ich autorzy są zdania, że pojawiła się w rynku RPG pewna ideowa luka i ONI właśnie mają pomysł, jak ją wypełnić. Tak na rynku *fantasy* powstał **AD&D, Earthdawn** czy **WFRP,** a na rynku horrorów RPG powstał **Wampir**... ba, cały Świat Mroku! Co za tym wszystkim idzie? Ano idzie fakt, że system nie jest zbiorem zasad i tabelek, system to idea, jaką ze sobą niesie: to idea popycha autorów do wyrażenia swojego zdania i to idea przyciąga graczy.

Zwróć więc uwagę, Tomku, że próbujemy połączyć dwa, niemal najpotężniejsze ideowo systemy rynku RPGów: **Zew Cthulhu** i **Wampir: Maskarada.** Oba o ustalonej pozycji handlowej, oba wielokrotnie wygrywały nagrody za produkty (**ZC** ma ich ponad 60!), a co najważniejsze, oba są nośnikami zdecydowanie odmiennych treści.

TOMEK: Nie tyle mylisz się, co upraszczasz. Odmienność jeszcze niczego nie oznacza; to że oba systemy powstały nie po to, żeby się nakładać obszarami zainteresowań, niczego nie dowodzi. Jaki sens miałoby łączenie systemów, które mówią o tym samym? To właśnie jest zysk z łączenia, że rodzi się nowa jakość, że wizje nawzajem się uzupełniają, tłumaczą, wspierają. W ubiegłym roku ukazały się w MiM-ie dwa artykuły JeRzego o połączeniu Świata Mroku i **TOON**-a; trudno sobie wyobrazić bardziej odmienne spojrzenia na rzeczywistość, a jednak materiały te były ciekawe. Może taki zlepek nie jest długowieczny i po trzech sesjach tego typu wszystkim się odechce, ale już sam fakt zaistnienia równie dziwacznej koncepcji i takiej jej realizacji, że efekty czytało się przyjemnie, wydaje się znamienny. Nie myśl, Miłoszu, że próbuję Ci w tej chwili dowodzić, że połączenie **Wampira** i **Zewu Cthulhu** ma sens – nie jestem do końca przekonany, że tak jest w istocie – jednak żeby dojść do sensownych wniosków, musimy spaść z wyżyn rozmawiania o ogólnikach, a zająć się przyziemnymi szczegółami.

MIŁOSZ: Słusznie – spadamy. (Łup! – spadli) Postawmy się na chwilę w roli postaci w każdej z gier. O co chodzić ma – według zasad podręcznikowych – postaci wampirzej?

TOMEK: Myślę, że w **Wampirze** najważniejsza jest osobista tragedia każdego Kainity. Nie jej wymiar ogólny, społeczny, bo te są wtórne, ale to co picie krwi, nieśmiertelność, wykluczenie z ludzkiego świata znaczy dla jednostki, jak wpływa na nią i jak, mimo nadnaturalnych zdolności, prowadzi prostą drogą do destrukcji.

MIŁOSZ: Uhm, no właśnie. W **Cthulhu** myślą przewodnią jest strach przed nieznanym, strach przed własną nieznajomością prawdziwego wszechświata, strach przed śmiercią... Czyli co? Podobieństw tu tyle, co kot napłakał – zgadza się? Ale nie to jest najważniejsze. Liczy się fakt, że tak naprawdę arcytrudnym zadaniem jest dla Mistrza Gry udźwignięcie ideowych wymogów już jednego systemu. Tak naprawdę, niewiele scenariuszy opublikowanych i tych, które widziałem, dotykało meritum **Wampira** – w **Cthulhu** już prędzej, ale też będzie ciężko. A tu chcemy zrzucić Mistrzowi Gry na barki dwie przepotężne idee. I to miejscami się wykluczające!

TOMEK: Stop. To że według Ciebie ktoś (może nawet znacząca większość) nie potrafi zrealizować przewodnich tematów **W:M** czy **ZC**, nie oznacza, że zrealizować się ich nie da. Wróćmy do sedna; sprawę, dla kogo może być przydatne połączenie tych systemów, odłóżmy na później – przynajmniej do czasu, gdy zgodzimy się, że to się da zrobić.

MIŁOSZ: Otóż śmiem twierdzić – może zbyt śmiało – że to się nie uda, a za tym powstanie jedynie system będący **Cthulhu**, w którym gra się Nieumarłymi, bądź **Wampirem**, gdzie bohaterowie spotykają Istoty Mitów.

TOMEK: Faktem jest, że **ZC** i **W:M** nie są systemami banalnymi. Nie ma się co jednak nad tym rozczulać: jeśli byłyby proste, nie trzeba by było dyskutować, czy ich połączenie jest możliwe, starczyłaby jasna odpowiedź i jeden argument. Najpierw trzeba się zastanowić, na jakim poziomie abstrakcji ma nastąpić ewentualne połączenie.

MIŁOSZ: Oto moja propozycja: przy niemal niemożliwym mariażu ideowym, zawsze możemy pokusić się o fuzję zasad i systemowych praw drugiego rzędu (np. to nieszczęsne granie wampirem przeciwko Mitom) i zobaczyć, czy nie naprowadzi nas to na jakiś trop. Ale czy taka fuzja może mieć rację bytu? Czy granie nieczłowiekiem, przeciwko Mitom może dawać jakieś nowe korzyści?

TOMEK: Scalenie, jak to nazwałeś, praw drugiego rzędu jest pomysłem słabym. Zakłada od razu, że nic lepszego nie jesteśmy w stanie osiągnąć...

MIŁOSZ: No, co ty! To, że łączy się zasady nie znaczy, że na nic więcej cię nie stać. Ale wiem chyba, co chcesz powiedzieć – kontynuuj.

TOMEK: ...A zasady, sposoby rozliczania testów, są tak naprawdę mało ważne w porównaniu z nastrojem i głównymi tematami systemów. Najlepiej byłoby, choć nie jest jasne jak, połączyć w jakiś sposób światy, motywy, tło. A korzyścią z grania nie-człowiekiem przeciwko Mitom jest z pewnością spojrzenie z innej perspektywy na krąg istot wokół Przedwiecznych; to dodanie nowego wymiaru, a więc rozszerzenie spojrzenia.

MIŁOSZ: A minusy? Pewnie inny rodzaj strachu, inne podejście do rzeczywistości... Tylko czy to na pewno minus? Michael Crichton słusznie zauważył w swej powieści pt. „Kula", że dla istoty nieśmiertelnej śmierć jest bardzo niewielką wartością. Tak więc ludzie odbierają ją nieco inaczej niż Mity czy Wampiry. Czyli, jak trzeba by straszyć Mitami w **Wampirze**?

TOMEK: Mam roboczą hipotezę, że należałoby przeciwstawić zupełnie obcy, posługujący się inną logiką i przerażająco niezrozumiałą inteligencją świat Mitów tej warstwie **Wampira**, która odwołuje się do cech ludzkich. Tracimy niestety globalny wymiar strachu, bo **Wampir** jest opowieścią o tragedii personalnej, gdzie tak naprawdę skupiamy się na odczuciach jednostki, ale troskę o świat pojawiającą się w **Zewie Cthulhu** można łatwo transformować w troskę o siebie z **Wampira**.

MIŁOSZ: Nie rozpędzaj się tak! W **Cthulhu** chodzi nie tylko o ratowanie świata i umartwianie się nad jego losem. Dramat jednostek też się liczy. I dobrze – wiele to ułatwia. Jeśli chodzi o resztę – załóżmy, że jest tak jak mówisz. Poruszmy za to problem, który wyjdzie dalej – w tak zwanym praniu. Mechanika. Wampirze kropki czy Cthulhowe procenty? Ja jestem zdania, że to właściwie bez różnicy.... Hm?

TOMEK: Kropki są techniką w miarę nową, nieoklepaną, ładnie wyglądającą, lecz niestety z matematycznego punktu widzenia zupełnie dla człowieka nienaturalną. Wyobraźmy sobie test, o Stopniu Trudności 8, gdzie trzeba osiągnąć 3 sukcesy. Postać osiąga cztery, ale chce zrobić coś, co ma niższy stopień trudności ale więcej wymaga sukcesów; trudno Narratorowi szybko policzyć prawdopodobieństwa i ocenić czy coś się uda, a nieustanne rzucanie kostkami nie ma sensu. Rzuty procentowe są dużo prostsze do analizy intuicyjnej; potrzeba zdać test przy 47%, postać ciska 25% i od razu widać różnicę. Mechanika jest zresztą sprawą wtórną i najlepiej było by powiedzieć, że to prowadzący decyduje z którego stylu korzysta.

MIŁOSZ: A widzisz. Nie rozpatrywałem tego z tej strony. Choć przyznam, że trudno mi wyobrazić sobie czynność o mniejszym stopniu trudności, a wymagającą większej ilości sukcesów. Dla wygody po części zgodzę się z tobą – procenty są bardziej intuicyjne. Z drugiej jednak strony nie wiem czy Narratorzy Wampira chcący po lekturze naszego tekstu poprowadzić Cthulhu: Maskaradę (chi, chi, chi) czy jak to nazwać, chcieliby przekuwać swoje mózgi na system procentowy, skoro dla nich ta właśnie metoda jest dominująca i lepiej opanowana. Czyli co? Wychodzi na to, że wszystko jedno. Zostawmy mechanikę, bo węszę już w powietrzu pytanie: „Rzucać kostkami czy nie?"

TOMEK: Słusznie. Porozmawiajmy lepiej o scaleniu światów. Dobrze jest, że systemy się różnią, bo mało jest terenów tematycznych, na których trzeba wybrać jakąś interpretację rezygnując z tej drugiej. Czy jednak światy te nie są zbyt odległe?

MIŁOSZ: Teoretycznie, problem jest mizerniutki. Oto w obu systemach mamy realny świat, w który wkrada się coś nierealnego, o czym nie ma pojęcia 90% ludzi. Problem polega na tym, że ogólnie rzecz biorąc w **Wampirze** owym wkradającym się elementem jesteś ty, a w **Cthulhu** twoi przeciwnicy. Na tym „skradankowym" poziomie wszystko jest proste. Wystarczy bowiem stworzyć walkę w realnym świecie, poza kurtyną pojmowalności człowieka. I zapowiada się całkiem ciekawie: Wampiry *versus* Mity, prawdy mimo wszystko bliskie ziemskim wartościom przeciw prawdom kosmicznym. „Wy ludziki nie wiecie nawet, co się dzieje na waszych oczach!"

TOMEK: Trudno się nie zgodzić. Myślę, że bardzo dużo systemów RPG mówi właśnie o tym, że bohaterowie są kimś nadzwyczajnym, ponad normalnym społeczeństwem. A jeśli gra jest w nastroju rodem z horroru, to rzeczywiście najłatwiej rozwiązać to stwierdzeniem, że postaci wiedzą więcej o mrocznych sprawkach, globalnych zagrożeniach itd.

MIŁOSZ: Heh... Mam od razu kilka pomysłów na przygody. No dobra. Ale tu rodzą takie dylematy. Po pierwsze: czy wampiry stawałyby w obronie Ziemi? Czy nie zahaczamy o **Wilkołaka**? A po drugie: w takiej sytuacji wampiry jawnie zajęłyby miejsce człowieka w tym nowym systemie RPG?

TOMEK: Poczekaj chwilę. Wampiry stające w obronie Ziemi? Chyba tylko wtedy, kiedy jakiś palant będzie otwierał Bramę Azathothowi; ale nawet w takich okolicznościach będą to działania chroniące jednostkę. **Wampir** jest systemem dużo „współcześniej" napisanym i razem z trendami współczesnego świata dotyczy raczej Pierwszego Prawa Biologicznego, a więc obrony jednostki...

MIŁOSZ: Dobrze, że to nie dyskusja filozoficzno-biologiczna. Bo pewnie rozpętałaby się teraz nowa burza. Otóż Pierwszym Prawem jest replikacja, czyli kopiowanie siebie. Wszystkie zwierzaczki to robią, wirusy, kryształy, ludzie... Potędze replikacji nie oparł się nawet sam Bóg, który stworzył człowieka na swoje podobieństwo. Wróćmy jednak do tematu.

TOMEK: Niech ci będzie. Nie mniej **Zew Cthulhu**, siedzący okrakiem na twórczości HPL, sięga do zupełnie innych ideałów, do obrony gatunku. Za czasów Lovecrafta złapanie złodzieja na ulicy, który wyrwał torebkę babci, było normalne, dziś o takim bohaterskim czynie robi się reportaż, pisze w gazetach. Mamy inny świat niż klasyczne **Cthulhu** i błędem byłoby cofać **Wampira** do tamtych realiów. Pytałeś o **Wilkołaka** – no właśnie, to byłoby powtórzenie błędu popełnionego tam, gdzie właściwie na siłę robi się z postaci Obrońców Świata. A co z tym zajmowaniem miejsca człowieka w systemie? Chyba nie rozumiem...

MIŁOSZ: Przykład? Prowadziłem kiedyś wampirom przygodę do **Cthulhu**. Zdecydowana większość strachu i radochy z gry wynikała z maskarady. Gracze imali się najwspanialszych jakie w życiu widziałem sztuczek, by ukryć swą tożsamość. Bo wyobraź sobie damę, która utraciła męża i dzieci, którą Badacze-Wampiry darzą szacunkiem i współczuciem... A ona nagle oświadcza, żeby szli spać, a raniutko ich obudzi. Albo prosi, by zjedli jajecznicę, a oni nie mają „eatfooda" i nie mogą jeść.

A nie chcą przecież sprawić biedaczce przykrości.

TOMEK: Ach, no tak. Tyle że na takich sytuacjach nie będzie się najprawdopodobniej opierało nasze, wirtualne jak na razie, połączenie. Myślę że droga nie wiedzie przez wyjęcie jakiejś koncepcji z jednego i iniekcja w drugi system. Lepiej byłoby położyć je na jakiejś wspólnej płaszczyźnie, wykroić to co zasłaniają i zastanowić się w miejscach, gdzie leżą razem jaką interpretację przyjąć. No właśnie. A w jakich obszarach **ZC** i **Wampir** się uzupełniają, w jakich kłócą, a w jakich oba nie podają żadnych wyjaśnień?

MIŁOSZ: Słucham twoich propozycji.

TOMEK: W **Wampirze** otoczenie opisane jest ogólnikami, nie ma właściwie opisu mechanizmów światem rządzących, sił boskich, a nacisk położono na tu i teraz Kainity, na jego życie wewnętrzne i najbliższe otoczenie. Co jest opisane, a co pozostawiono Strażnikowi w **Zewie Cthulhu**?

MIŁOSZ: Tu klops. Bo właściwie w **ZC** chodzi o strach. O strach przed unicestwieniem. Bogowie są bogami tylko z nazwy – dla ludzi są to niepojęte potwory. Z drugiej strony, życie wewnętrzne to w założeniach **ZC** tylko strach. Bardziej liczy się otoczenie... **ZC** jest chyba bardziej systemem, gdzie liczy się scenografia – to ona bawi i wywiera wpływ. **W:M** ingeruje w psychikę gracza za pomocą przeżyć postaci jaką prowadzi. Reasumując, schematycznie można by założyć, że ingerencja w **ZC** przebiega z zewnątrz do wewnątrz, a w Wampie z wewnątrz (postaci) do wewnątrz (gracza). Ciekawi mnie tylko do czego zmierzasz?

TOMEK: Chcę znaleźć możliwy poziom scalenia. Z tego co mówisz i z tego co wiem o **ZC**, wygląda na to, że da się zrobić. Bogowie, niezrozumiały i obcy świat Mitów zostaje. Otoczenie, mechanizmy straszenia bierzemy jak nam się podoba i umieszczamy wszystko we współczesności. Wychodzimy od wampirzego zajmowania się własnym wnętrzem do pokazywania efektów globalnych; naciskając na „ja", oglądamy, co to znaczy dla ogółu. Pokazujemy, że nie jesteśmy tylko samotnymi wyspami, ale to co robimy dla siebie (neutralizujemy złowrogi kult depczący nam po piętach) działa ogólnie. Czyli, jeśli chodzi o wymiar działań, wyważamy oba systemy. Może być?

MIŁOSZ: Słucham twojego wywodu z podziwem. Bo pomysł dobry... heh... bardzo dobry. Pozostaje jednak wciąż wielkie „ALE". Jak wielu znajdzie się Mistrzów Gry, którzy podźwigną ten obłędnie skomplikowany splot idei? Zrobić sesję dotykającą stricte problemów Kainity jest bardzo ciężko i wychodzi rzadko (ale jak już wyjdzie, gracze padają na kolana). Analogicznie rzecz ma się z Cthulhu. A my chcemy to połączyć. Z drugiej strony, nie da się chyba prościej. To trudna i ambitna droga. Chyba warta podjęcia. Dobry pomysł na „maturę" każdego Strażnika **Cthulhu** i Narratora **Wampira**. Ciężkie zadanie.

TOMEK: Teraz, gdy trochę sobie wyjaśniliśmy, pomyślmy, czy w takie coś da się w ogóle grać. Czy może to być na tyle ciekawe, żeby wkładać dodatkowy wysiłek w poznanie nowego systemu? Dla kogo taka hybryda jest przydatna?

MIŁOSZ: Pewnie dla każdego, kto dostrzeże w tym wyzwanie. Kto postanowi wyprawić drużynę Wampirów do świata, w którym nie liczą się generacje, punkty krwi i moce, liczy się zaś spryt. Maskarada pisze się przez duże „N" i być może przez pięć sesji z rzędu nie spotyka się żadnego obcego Wampira. Fizyczne zagrożenia są albo tak małe, że nie zawadzają, albo tak wielkie, że otwarta konfrontacja nie ma sensu. Do świata, gdzie szuka się pomocy u najsłabszych, najmądrzejszych samemu nie znacząc nic. Tam gdzie nie zajrzała nawet wiedza wampirza. Tam gdzie Wampiry zdają sobie sprawę z tego, że o otaczającym je świecie nie wiedziały niczego i że wciąż potrafią się bać.

Z drugiej strony jest to *crossover* dla każdego kto wyprawi ludzką drużynę w świat polityk tak złożonych, że przebrnięcie przez ich sieć wydaje się niemożliwe. W świat umysłów i dusz tak starych i mądrych, że onieśmielają każdym wypowiedzianym słowem. W świat, gdzie okazuje się, że nieśmiertelność nie kryje się w gwiazdach, ale istnieje na wyciągnięcie ręki i tak naprawdę nie jest ani niczym nieosiągalnym dla zwykłego śmiertelnika, ani niczym godnym zazdroszczenia. Rozochociłem się. Ale to fajowy pomysł!

TOMEK: A mnie wydaje się, że w proponowane przeze mnie połączenie mogliby grać przede wszystkim ludzie tacy jak my, czyli znający i lubiący oba systemy. Trudno byłoby zachęcić nim kogoś, kto nie zna **Wampira** czy **Zewu Cthulhu**. Za dużo zostawiamy prowadzącemu; jeśli trafi się ktoś zapatrzony w Świat Mroku, a Lovecrafta traktujący po macoszemu, to trudno będzie mu wyjść poza wrzucenie Badaczy-Wampirów do gotycko-punkowego miasta i wzbogacenie hord Sabatu przez okultystów jakichś dziwacznych bóstw. A do tego chyba nie dążymy?

MIŁOSZ: Tak jest. To rozwiązanie jest najprostsze i niewątpliwie będzie miało miejsce na każdej sesji, gdzie nie uda się dokonać proponowanego przez nas mariażu: krótko mówiąc na miejsce krzyżówki ideowej pojawi się jedynie krzyżówka praw drugiego rzędu, czyli zasad + wymiana postaci (wampiry w **ZC** lub Mity w **Wampirze**).

TOMEK: Mówiłeś wcześniej coś o pomysłach na scenariusze, ale Ci przerywałem. Możesz teraz rozwinąć?

MIŁOSZ: Stawiałbym na Wampiry w **ZC**. Ich pojmowanie świata *versus* istnienie Mitów. Należałoby uderzyć w wampirzą pewność, że Świat Ciemności jest wszystkim, co kryje magia kosmosu, że to one są istotami dramatycznymi, że wiedzą cokolwiek o nieśmiertelności. Boję się konkretnych przykładów, bo musiałbym zaraz pisać sporo – wszystko będą to bardzo pojemne ideowo przygody. Nie sposób w kilku zdaniach streścić takich pomysłów. Generalnie uważam, że kontakt z Mitami jest dobrą okazją do obalenia kilku wampirzych dogmatów i aksjomatów. Na temat wspomnianej nieśmiertelności, wartości duszy, roli człowieka... Widzę, że nasza rozmowa zaczyna biec ku ogólnikom. Odważysz się podjąć próbę podsumowania tego, co powiedzieliśmy? Z twojego punktu widzenia, oczywiście.

TOMEK: Tak. Otóż wierzę, że da się połączyć **Wampira** z **Zewem Cthulhu** (czy też na odwrót) tak, by stworzyć nową jakość na tyle ciekawą, że przetrwa próbę czasu. Widzę to następująco: umieszczamy wszystko w Świecie Mroku, z Mitów tworzymy grupę wrogów ludzkości, wampiry zamieniamy w odrzuconych

przez ludzkie społeczeństwo obrońców przed kosmiczną, obcą inteligencją. Nasi bohaterowie będą mieli same kłopoty: z jednej strony muszą działać w tajemnicy, by ich nadnaturalne moce czy konsekwencje klątwy nałożonej na Kaina nie doprowadziły do odkrycia, obarczenia winą za całe Zło świata i wyeliminowania przez ludzkość. Z drugiej strony należą oni do tych nielicznych, którzy stykają się z globalnym zagrożeniem. Znajdują się więc między młotem, a kowadłem; muszą walczyć z Mitami, by istnieć dalej, ale zamiast zasłużonego szacunku mogą się od śmiertelników spodziewać jedynie odrazy i wrogości. Mamy więc wewnętrzną walkę z **Wampira**, wraz z całą otoczką dotyczącą nie-umarłych, oraz dysponujemy wypracowanymi metodami straszenia z tła **Zewu Cthulhu** i zastępami złośliwych, szalonych czy nieprzeniknionych istot, będących, że użyję tu obrazowego porównania, porywistym i zmiennym wiatrem świszczącym dookoła Kainitów balansujących na cienkiej linie egzystencji. Oczywiście, balansujących bez ubezpieczenia (rany, chyba zostanę politykiem).

MIŁOSZ: Cha, cha, cha! Masz predyspozycje, nie powiem. Publiczność szaleje. Co do twojego wywodu, mogę jeszcze dodać, że zasady nie są ważne. Nie ważne, z którego systemu zaczerpniemy reguły. Polecam także wprowadzanie tego miksu powoli, po cichu. Niech gracze sądzą, że to jeszcze zwykły Wampir albo Cthulhu. W efekcie nasza mikstura powinna nieźle kopnąć. Pisałeś o wampirach. No dobra. A ludzie-Badacze? Proponuję, idąc twoim tropem, Tomku, taki numer. Na drodze do unicestwienia Mitów pojawia się niespodzianka. Świat Mroku. Kierujący się innymi zasadami. Obcy, obrzydliwy, wrogi. Ale z drugiej strony ostatnia deska ratunku dla Badaczy, czyli ludzkości. Czy ośmielą się zwrócić o pomoc? Czy przezwyciężą strach? Czy przemogą swój strach, gdyby nagle okazało się, że rozmawiać z Wampirami mogą tylko w odosobnionych miejscach, w ciemności... Nie mogąc liczyć na odwoływanie się w sytuacji krytycznej do podstawowych zasad moralnych panujących wśród ludzi („Nie, proszę, nie wypijaj mojej krwi! Ja umrę!"). Jak długo zajmie im dochodzenie do smutnej prawdy, że czasem trzeba wybrać mniejsze zło? Czy zrozumieją wampirze potrzeby i system wartości? Czy spróbują pojąć system wartości Mitów? Jak będą je pojmować w świetle wiedzy o Świecie Ciemności? Jak uporządkują hierarchię zła, które poznali? Narobiło się tego. Ale pomysł jest dobry. Musimy pomyśleć nad opracowaniem jakiegoś scenariusza. Korci mnie.

Myślę, że stworzyliśmy całkiem składny systemik. Nawet dwa. To dość jak na jedną dyskusję. Dziękuję za rozmowę, Tomku.

TOMEK: I ja dziękuję.

*W następnym numerze Tomek z Miłoszem przedystkutują sprawę połączenia **Kryształów Czasu** z **Dzikimi Polami**.*

Edo Van Belkom

Samotny Wilk

(Lone Wolf)

Tłumaczenie: M. Ledwożyw

Val Kodlack ucztował. Kucał nad jeszcze ciepłym ciałem człowieka, a z pyska zwisały mu wilgotne nitki krwi i tkanek, błyszcząc w świetle księżyca. W głębi jego gardła rodził się cichy pomruk zadowolenia. To był dobry mord – coś, czym można się napawać i sycić. Wspomnienie strachu ofiary było tak słodkie dla zmysłów, jak pożerane ciało dla podniebienia; będzie mu sprawiało rozkosz jeszcze przez wiele dni.

Odwrócił i obejrzał ciało, sprawdzając jakie kąski ominął, w pośpiechu zaspokajając głód. Dopiero teraz ujrzał twarz i bliżej przyjrzał się rysom. To była młoda dziewczyna, jeszcze nastolatka. Wciąż otwarte, przepełnione zgrozą oczy miały barwę błękitu nieba. Długie, jasne włosy były tak żółte, jak kukurydza porastające okoliczne pola. Miała na sobie ciemnozielone ubranie, a jej skóra była ciemnobrązowa niczym sama Gaja.

„Atrakcyjna" – pomyślał Kodlack. Przynajmniej w kategoriach ludzi, a może nawet garou.

Nieważne.

Atrakcyjna czy nie. Młoda czy stara. Była człowiekiem. I jak wszyscy ludzie, musiała umrzeć.

To było jego przekleństwo.

Górna część lewego ramienia dziewczyny była nietknięta – dziewiczy kąsek. Podniósł ciało w górę i zacisnął zęby na mięsie. Kilka brutalnych szarpnięć i ciało odeszło od kości. Val uniósł okrwawiony pysk ku księżycowi, kłapiąc paszczą i przełykając kęs ciepłego mięsa.

Przez chwilę trwał w bezruchu, nasłuchując wiatru szumiącego wśród łodyg kukurydzy i pławiąc się w słabnącym blasku księżyca.

Zaspokoił głód, a szał powoli mijał. Czuł, jak napięte pod skórą mięśnie się rozluźniają, a sierść wnika w głąb jego tkanek, jakby z obawy przed wstającym dniem. Kły malały, a pysk stawał się coraz krótszy.

Cisnął trupa na ziemię, pozostawiając resztki ścierwojadom... i Gai. Gdy przyjdą żniwa, ludzie na pewno odnajdą zwłoki, ale on się tym nie przejmował. Dziewczyna zostanie kolejną ofiarą znalezioną przy drodze, martwą uciekinierką, jedną z tysięcy martwych. Kolejnym numerkiem w fatalnych statystykach.

A gdy zaczną szukać mordercy, on będzie już daleko – setki kilometrów stąd, poszukując kolejnej ofiary.

Takie było jego przekleństwo.

Kodlack stanął na tylnych łapach, wystawiając głowę tuż ponad kolby kukurydzy. Ujrzał stojącą w oddali, na poboczu ciężarówkę; pomarańczowo-czerwone światła stopu lśniły niczym punkciki gwiazd na tle błękitno-czarnego nieba.

Ruszył w jej stronę przesuwając się bezszelestnie między równymi rzędami kukurydzy. Szedł wolno, dając słońcu szansę wygonienia księżyca, a swemu ciału pozbycia się bestii...

Wreszcie, gdy na wschodzie pojawiły się pierwsze promienie wschodzącego słońca, Kodlack dotarł do swojej ciężarówki. Nagi, wciąż w postaci glabro, otworzył drzwiczki i wspiął się do kabiny smukłego, czarnego traka, rzucając okiem na napis na drzwiach – fikuśne, srebrne litery układały się w słowa: „Wilk Samotnik".

W kabinie było ciepło i przytulnie, niczym w prawdziwym legowisku. Po posiłku był trochę apatyczny, ale przezwyciężył w sobie pragnienie snu i pospiesznie się ubrał.

„Na sen będzie czas potem" – pomyślał, przekręcając kluczyk w stacyjce. Teraz musiał zrobić parę kilometrów, odjechać z tego miejsca. Jeżeli po południu dotrze do Winnipeg, to przed zmierzchem zdąży jeszcze uciąć sobie kilkugodzinną drzemkę. Zanim wzejdzie księżyc.

Wielki dieselowski silnik zakasłał, ożywając i przesycając powietrze smrodem kwaśnych, czarnych spalin. Nie dając silnikowi czasu na rozgrzanie, wrzucił pierwszy bieg, wyjechał na autostradę i skierował się na zachód.

***

Kodlack rzucił formalne wyzwanie o przywództwo w stadzie i czekał na rozpoczęcie walki.

Był gotów. Nawet bardziej niż gotów. Nie zamierzał przegrać tej walki, więc odpowiednio się przygotował. Nawiązał kontakt z przodkiem; nie z byle kim, tylko z samym Ludojadem – najsilniejszym, sadystycznym przywódcą, jakiego znała sfora.

Kodlacka ogarnął szał. Ludojad – garou, o którym wielu mówiło, że był niewolnikiem Żmija – przejął jego ciało na czas pojedynku.

Na polanę wszedł Skaczący Łoś – silny i potężny przywódca, który jednak najlepsze lata miał już za sobą. Był gotów stawić czoło pretendentowi. Walka skończyła się jednak tak szybko, jak się zaczęła; Skaczący Łoś nie był przeciwnikiem dla silnego, młodego ciała Kodlacka połączonego z podstępnym, żądnym walki duchem Ludojada.

Po chwili Łoś padł martwy, a Kodlack został przywódcą watahy. Jego pierwszym zadaniem miało być wyprawienie Skaczącemu Łosiowi pogrzebu należnego pokonanemu wodzowi, ale Ludojad nie chciał na to zezwolić. Zamiast opuścić po walce ciało Kodlacka, duch zamieszkał w nim na dobre.

I Kodlack – zamiast godnie pogrzebać Skaczącego Łosia – wyrwał serce z piersi martwego wodza i pożarł je na oczach watahy, dając tym samym do zrozumienia, że będzie rządził nimi bezlitośnie, w atmosferze strachu i przemocy, jak to miało miejsce wiele lat temu, gdy wodzem stada był Ludojad.

Taka była przyczyna klątwy Kodlacka.

***

Do drugiej było już jasne, że Kodlack przegra wyścig ze słońcem, które wisiało na niebie na wprost niego niczym oślepiająca żarówka. Trudno mu było nie przymykać oczu, choć nosił ciemne okulary przeciwsłoneczne. Postanowił zjechać na

pobocze, zwinąć się w kłębek w pomieszczeniu sypialnym na tyłach szoferki i zaczekać na zmierzch.

Zawsze miał trudności z pokonywaniem kolejnych kilometrów, kiedy Ludojad wpadał w szał. Na szczęście ładunek wieziony przez Kodlacka miał dotrzeć do Vancouver dopiero za kilka dni. Czas, stracony w ciągu jednego czy dwóch dni, odrobi jadąc nocą w blasku nowiu.

Już to kiedyś robił.

Prowadzący podwójne życie Kodlack ukrywał swą prawdziwą naturę pracując jako kierowca ciężarówki. Nie było to może w pełni zgodne z jego totemem, ale żyjąc wśród ludzi, dawał w ten sposób duchowi Ludojada mniejsze szanse na wpadanie w szał. Furia, która ogarnęła go ubiegłej nocy, była pierwszym atakiem od miesiąca.

Przemiana z żyjącego w stadzie garou w samotnika było dla Kodlacka koniecznością, okazało się jednak bardzo trudna. Wiele nocy tęsknił za towarzystwem krewniaków, polowaniem z watahą czy dotykiem pokrytego sierścią ciała. Z czasem jednak się przyzwyczaił.

Zlustrował ciągnącą się przed nim szosę, poszukując dogodnego miejsca na postój. Kilometr dalej znajdował się most, za którym żwirowe pobocze się rozszerzało. Przestał dociskać do deski pedał gazu i ciężarówka zwolniła.

Kodlack był garou z Wendigo, plemienia żyjącego w kanadyjskiej tajdze i walczącego o odzyskanie ziem, które niegdyś do niego należały. Był przywódcą watahy zwanej Kapus – zwartej grupy żyjącej na terenie zwanym przez ludzi Muskoka.

Jak większość przywódców, Kodlack spodziewał się wyzwań i od czasu do czasu stawiał nawet czoło pretendentom. Jednak każda kolejna walka powodowała pojawienie się ducha Ludojada – spragnionego krwi i mięsa, bezlitosnego i okrutnego. Wkrótce starcia stawały się coraz bardziej przerażające, nawet dla niewzruszonego jak dotąd serca Kodlacka. Niedługo potem zaczął się ich obawiać, wiedział bowiem, jaką potęgę uwalniają w nim walki.

Pojawił się również inny problem. Każde starcie, z którego wychodził zwycięsko, oznaczało śmierć następnego dzielnego i nieugiętego członka jego watahy. Komu będzie przewodził, jeśli zabije najsilniejszych garou? Im stawał się potężniejszy, tym baczniej wystrzegał się walk.

W pewnej chwili on i reszta sfory zapomnieli o swym najważniejszym zadaniu – unicestwieniu Żmija, zniszczeniu wszystkiego, co kala planetę i powrotu panowania Gai. Nagle okazało się, że wszyscy pragną przede wszystkim przywództwa nad watahą.

Kodlack wielokrotnie rozważał możliwość rezygnacji ze stanowiska, wiedział jednak, że duch Ludojada będzie spokojny jedynie w ciele przywódcy. W końcu podjął ostateczną decyzję – tej samej nocy, kiedy zabił jednego ze swoich synów, który rzucił mu wyzwanie. Następnego dnia przed świtem spakował swój skromny dobytek i opuścił sforę. Dla jej dobra.

To było jego przekleństwo.

Kodlack zjechał na pobocze. Upewniwszy się, że wszystko jest należycie zabezpieczone, wczołgał się na łóżko z tyłu szoferki. Zwinął się w kłębek; natychmiast ogrzał go żar rozpalonego ciała. Wydał z siebie długie, znużone westchnienie. Po chwili zaczął regularnie i głęboko oddychać.

***

Kodlack śnił.

Ludojad stał na skraju polany, gotów bronić stanowiska. Pretendentem był młody garou – Felan Hayes, znany w watasze pod imieniem Rozdzieracz Gardeł.

Był kolejnym z długiej linii pretendentów, ale tym razem Ludojad naprawdę lękał się o swoje życie. Był coraz starszy i nie tak szybki jak kiedyś. Mówiono, iż wiek i intrygi zawsze zwyciężą młodość i zwinność, ale Ludojad o jeden raz za dużo zaufał temu powiedzeniu i wiedział, że koniec jest już bliski. Poprzysiągł jednak, że drogo sprzeda swoją skórę.

Pojedynek rozpoczął się i wkrótce polała się pierwsza krew. Rozdzieracz Gardeł rozszarpał Ludojadowi brzuch; krew i wnętrzności wylały się na ziemię.

Walczył dalej...

Rozdzieracz Gardeł zaśmiał się głośno.

– Walczysz jak małpa – rzucił, skowycząc.

Ludojad, opanowując szał, walczył spokojnie, przedłużając o kilka chwil nieuniknione. W końcu Rozdzieracz Gardeł przycisnął go do ziemi, uniósł jedną łapę i opuścił z impetem, wbijając pazury w gardło przeciwnika.

Kodlack krzyknął, czując rozdzierający ból w szyi.

To było jego przekleństwo.

***

Kodlack obudził się kilka godzin później, o wschodzie księżyca. Ludojad jeszcze nie wpadł w szał, jednak wyraźnie czuł obecność ducha. Swędziała go skóra i włosy, jakby na wiele godzin odcięto do nich dopływ krwi. A kości zdawały się takie miękkie. W jego ciele pulsował tępy ból; gardło miał wysuszone na wiór.

Przeciągnął się w ciasnej sypialni kabiny i przetarł zaspane oczy. Wczołgał się z powrotem za kółko, zapuścił silnik i włączył światła. Wyjeżdżając na szosę, dostrzegł nad horyzontem blady dysk księżyca.

Kilka kilometrów dalej natknął się na parking dla ciężarówek. Rzadko podczas pełni jadał ludzkie posiłki, tym jednak razem postanowił coś przekąsić. Poza tym wskazówka poziomu paliwa coraz niebezpieczniej przechylała się w stronę napisu „Pusty".

Zatrzymał ciężarówkę przy dystrybutorach i pracownik stacji zajął się napełnianiem baku.

W kafejce było gwarno. Wnętrze cuchnęło stęchłą kawą, papierosowym dymem i podgrzewanymi w mikrofalówce posiłkami. Podszedł do kontuaru, wyjął z chłodziarki butelkę wody Evian i przesunął się do kasy, przed którą stała młoda kobieta. Nosiła ciężkie buty, grube spodnie z dżinsu i puchową kurtkę. Na jej prawym ramieniu zwieszał się wielki, zielony plecak. W dłoni trzymała puszkę coli.

Kodlack już kilkakrotnie widział na trasie takich jak ona. Młoda kobieta, właściwie jeszcze dziewczyna, wpadająca z deszczu pod rynnę.

„To zabawne – pomyślał. – Pewnie wydaje się im, że życie w jednym caerze będzie lepsze niż w innym. Kiedy się nauczą, że Gaja to jedyna prawdziwą ścieżką życia? Prawdopodobnie nigdy."

– To niezdrowe – mruknął wskazując na puszkę, którą ściskała w ręku. – Zawiera mnóstwo chemikaliów, na które twoje ciało nie jest odporne – uniósł butelkę z wodą. – Wprost z artezyjskich studni. Nie ma nic lepszego.

Spojrzała na niego i drgnęła, a w jej oczach pojawił się jakby błysk rozpoznania. Uniosła puszkę i uśmiechnęła się nieśmiało.

– To wszystko, na co mnie stać.

Kodlack odpowiedział uśmiechem, starając się nie wyszczerzać zanadto zębów.

– Mogę cię poczęstować.

– W porządku – odrzekła, odstawiając puszkę.

Zapłacił za wodę i podszedł do pobliskiego stolika. Dziewczyna usiadła naprzeciw niego. Otworzył butelkę i napełnił jej kubek.

– Dokąd się wybierasz? – zapytał.

– Na zachód – odparła, upiwszy łyk.

Milczał przez chwilę. To wszystko wydawało się takie proste. Zbyt proste. Ale skoro miał okazję...

Wykrzywił usta w uśmiechu.

– Właśnie tam jadę.

– Mogę się zabrać?

– Pewno, kochanie.

– To w porzo.

Wypili i wstali od stolika. Przy drzwiach odwrócił się do niej.

– Jesteś głodna? Chcesz coś do jedzenia... na drogę?

Pokręciła głową.

To dziwne, że uciekinierka odmówiła posiłku, choć stać ją było tylko na puszkę coli. W trasie widział jednak dużo dziwniejsze rzeczy i wiedział, że w niektórych przypadkach nie należy zadawać niepotrzebnych pytań. Zdesperowane uciekinierki rzadko bywały nieostrożne. Im mniej mówił, tym lepiej.

Pracownik stacji już na niego czekał. Kodlack zapłacił małemu, brudnemu facecikowi i otworzył drzwi szoferki dla nowej pasażerki, która zwinnie wspięła się do środka.

W chwilę potem siedział już za kółkiem i wyjeżdżał z postoju. Słońce już zaszło, ale niebo wciąż jeszcze było dość jasne. Nad horyzontem wisiała wielka, srebrzysta tarcza księżyca, która za jakąś godzinę będzie lśnić pełnym blaskiem.

Prowadził w milczeniu, bowiem coś przez cały czas nie dawało mu spokoju. Dziewczyna było dziwna, nie wiedział tylko dlaczego. Spojrzał na nią kilka razy, ale to nie jej wygląd go niepokoił. Wydawała się nawet dość atrakcyjna. Wziął głęboki oddech i nagle zdał sobie sprawę, co go dręczyło.

Zapach perfum.

Dziewczyna wydzielała silną woń perfum i olejków – dzieło ludzkich umysłów i rąk. Uciekinierki nie pachniały w ten sposób. Otaczała je inna woń, rzadko przyjemna dla zmysłu powonienia człowieka. Zapach niemytego ciała i wielu dni wędrówki w jednym ubraniu.

– Od dawna na szlaku? – spytał Kodlack.

– Będzie z dziesięć dni.

Zamyślił się na chwilę. Dziesięć dni to sporo – przez ten czas można spokojnie dotrzeć autostopem do każdego, wybranego celu, nawet na zachodnie wybrzeże.

– Przez cały czas w trasie?

– Przeważnie.

Kodlack zamilkł. W szoferce panowała cisza, jeżeli nie liczyć wiecznie obecnego szumu silnika.

W tej samej chwili z lewej zaczęła ich wymijać inna ciężarówka. Zbliżała się z głośnym rykiem, ale Kodlack utrzymywał stałą prędkość. Kiedy jednak stwierdził, iż z naprzeciwka nic nie jedzie, zamrugał światłami, dając znak, że droga wolna. Ciężarówka wyminęła wóz Kodlacka i w podzięce zamrugała światłami stopu.

Otworzył usta, chcąc coś powiedzieć, ale zawahał się. Poczuł zbliżającą się przemianę; coraz trudniej mu było mówić. Wciąż jednak wiele pytań pozostało bez odpowiedzi.

– Przed czym uciekasz?

– Przed wieloma rzeczami.

– Co masz nadzieję znaleźć tam, dokąd się wybierasz?

– Coś lepszego.

Zmysły Kodlacka się wyostrzyły. W odpowiedziach dziewczyny nie było nic z rażących kłamstw, ale jej słowa wcale nie brzmiały prawdziwie. Zwierzęcy instynkt podpowiadał mu, aby się jej wystrzegał.

– Nie uciekasz przed niczym, prawda? – zapytał, lustrując szosę, a potem odwracając wzrok na dziewczynę.

Spojrzała na niego i po raz pierwszy zauważył, że jej oblicze się zmieniło. W słabej poświacie bijącej z deski rozdzielczej ujrzał, że jej usta i nos stały się nieco wydatniejsze, wydłużając się w coś na kształt pyska.

Przybierała postać glabro.

Ten widok go ożywił, jakby zadziałał jakiś wewnętrzny alarm. Czuł przemieniające się kości, grubiejącą skórę i wyrastające włosy. Gdzieś w jego wnętrzu poruszył się Ludojad. Musiał zjechać z szosy.

Gładko i precyzyjnie zwolnił, po czym wyprowadził ciężarówkę na pobocze.

– Co robisz? – zapytała.

Nie odpowiedział.

Kiedy ciężarówka stanęła, kierownicę puściła już włochata, szponiasta dłoń; taka sama zaciągnęła hamulec ręczny. Silnik na jałowym biegu perkotał równym rytmem. Z przepustnicy sprężonego powietrza dobiegło długo, znużone westchnienie.

– Nie jesteś człowiekiem! – odezwał się w końcu, głosem na wpół ludzkim, na poły zaś przypominającym gniewny warkot.

– Nie Kodlack, nie jestem.

Znała jego nazwisko! Zdał sobie sprawę, że może mieć nad nim przewagę.

– Skąd wiesz, jak się nazywam?

– Każdy z watahy Kapus zna Vala Kodlacka, jednego z najpotężniejszych przywódców, jakiego miała sfora.

Kodlack milczał, lustrując kobietę od stóp do głów. Jej oczy ściemniały i cofnęły się w głąb czaszki. Na twarzy pojawiła się miękka sierść.

Była garou i powoli przybierała postać crinos. On także się zmieniał – grube mięśnie falowały w ciasnej uwięzi ludzkiego ubioru. Odruchowo zaczął je rozdzierać, z łatwością rozszarpując materiał pazurami wyrastającymi mu z palców.

– A więc wiesz, jak się nazywam. I wytropiłaś mnie. Czego chcesz?

– Przywództwa.

Pokiwał głową.

– Minęło wiele lat, odkąd ostatni raz byłem z garou, a jeszcze więcej, odkąd im przewodziłem. Teraz żyję samotnie. Dla watahy nie istnieję.

– Bynajmniej, Kodlack. Jesteś legendą. Samo twoje imię napawa grozą serca młodych i starych.

– Być może, ale jak miałbym przekazać ci przywództwo? Jeżeli naprawdę tego pragniesz, to wystarczyłoby rzucić wyzwanie wodzowi. Tak robią inni.

– Oczywiście, mogłabym wyzwać na pojedynek i pokonać obecnego przywódcę, ale w ten sposób zapewniłabym sobie nader kruchą i tymczasową władzę. Wkrótce pojawiliby się spiskowcy, pragnący mnie zniszczyć lub rzucić mi wyzwanie w chwili, gdy tylko okażę słabość.

Kodlack obserwował ją i słuchał z uwagą. Była mała jak na garou, ale zapewne braki w sile i wielkości nadrabiała sprytem.

– Niemniej – powiedziała, sięgając na dno plecaka. – gdybym przyniosła im twoją głowę, symbol mojej potęgi i władzy, wszyscy baliby się mnie. Stałabym się jedynym prawdziwym przywódcą watahy Kapus. Któż odważy rzucić mi wyzwanie, gdy zatknę twą głowę na kiju?

– Uwierz mi, wielki przywódca nie musi zastraszać poddanych – zapewnił Kodlack.

– Może, ale strach jest narzędziem silnego wodza.

Była obłąkana. Kodlack uniósł pysk ku księżycowi i już miał wybuchnąć śmiechem, gdy kątem oka dostrzegł jakiś błysk. Spojrzał w tę stronę.

I ujrzał pięć srebrnych ostrzy mknących wprost ku jego sercu. Uskoczył w bok, a noże rozorały tapicerkę siedzenia tuż za nim. Unikając następnego ataku, otworzył drzwiczki i wyskoczył na szosę.

Po chwili domyślił się, co się stało. Zamiast palców, z rękawicy na jej prawej dłoni wystawały srebrne ostrza.

Była sprytna i podstępna; nie miała za grosz szacunku dla praw i zapewne też dla *Litanii*. Jakiż garou wykorzystałby ludzkie urządzenie, by zabić rywala? Odpowiedź była oczywista: bardzo, ale to bardzo niebezpieczny.

– Ostrzegam cię: nie pokonasz mnie – powiedział. – Duch Ludojada do tego nie dopuści.

– Czy sądzisz, że jesteś jedynym garou, który potrafi przywołać ducha przodka? – zapytała, a jej głos nieco się zmienił, jakby przejmowała nad nią władzę inna jaźń.

– Już raz cię pokonałem, Ludojadzie. I zrobię to ponownie.

– Rozdzieracz Gardeł! – rzekł duch Ludojada, obudzony znajomym głosem.

Serce Kodlacka waliło niczym młot; ostrożnie obchodził ciężarówkę. Za polem ciągnącym się wzdłuż szosy zaczynała się mroczna kraina gęstego lasu. Gdyby dotarł do drzew, Gaja pomogłaby mu pokonać tę szaloną garou i potężnego ducha tkwiącego w jej ciele. Obszedł przód ciężarówki, czując ciepło bijące z pracującego silnika na jałowym biegu. Zaglądał właśnie pod przedni prawy błotnik, kiedy z góry doszedł go jakiś dźwięk.

Nie unosząc wzroku, odskoczył w tył i obrócił się na pięcie. A potem ją ujrzał – trzymała rękawicę przed sobą, gotując się do zadania ciosu.

Kodlack nie pragnął tej walki, ale Ludojad miał inne zdanie.

– Zrezygnuj – rzekł Kodlack, spychając Ludojada w głąb swego umysłu, by wypowiedzieć te słowa – a zapomnę, że to się w ogóle wydarzyło.

– Czy sądzisz, Kodlack, że zadałem sobie tyle trudu, by teraz się poddać? – zapytał kobiecy głos.

– Jeżeli teraz zrezygnujesz, pozwolę ci żyć.

I wtedy z głębi jej gardła dobiegł drwiący, rechotliwy głos Rozdzieracza Gardeł.

– To walka na śmierć i życie. Pech chciał, Ludojadzie, że to znów będzie twoja śmierć.

Rzuciła się na niego, dźgając srebrnymi ostrzami. Kodlack odskoczył w tył, ale nie dość daleko. Końce trzech ostrzy rozorały mu skórę na piersi. Zawył z bólu. Jego ciało zapłonęło żywym ogniem, gdy z trzech równoległych ran na piersi wypłynęła krew.

Zanim jednak zdołała zaatakować ponownie, Kodlack zebrał się w sobie i popędził co sił w nogach przez pole. W ciągu kilku sekund znalazł się wśród drzew. Liście, muskając zranione miejsca, podziałały niczym balsam.

Pobiegł z wiatrem, ukrył się w gęstwinie krzewów i odwrócił na pięcie, czekając na pojawienie się rywalki. Rękawica z nożami musiała być ciężka; wyraźnie ją spowalniała, czyniąc ruchy niezdarnymi.

Weszła do lasu. Kodlack nastawił uszu. Czas na rozsądek i zastanowienie minął. Nadszedł czas zabijania.

***

Rozdzieracz Gardeł stał nad Ludojadem, śmiejąc się i napawając zwycięstwem nad wielkim wodzem; radując się z zostania nowym przywódcą watahy.

– Jesteś stary i słaby – warknął. – Może dobrze się stało, że się usunąłeś... dając miejsce... młodej krwi.

Rozdzieracz Gardeł znów się roześmiał, a długi, drwiący skowyt miał upokorzyć zdychającego Ludojada w oczach jego sfory. Nowy przywódca ponownie uniósł łapę i z całej siły wbił pazury w gardło pokonanego...

– Nie! – krzyknął duch Ludojada. – Tym razem mam młode ciało. Będziemy długo i zawzięcie walczyć. Tym razem ja zwyciężę...

***

Kodlack szedł za nią przez kilka minut; dotarła do wielkiej, owalnej polany – na podobnej walczyli garou, których duchy opanowały ich umysły. Środek polany skąpany był w księżycowej poświacie. Srebrne promienie bieliły również pnie pobliskich drzew. Zawahała się, stojąc na skraju polany, po czym weszła na nią niespiesznie.

Kodlackowi było jej żal. Przez chwilę zastanawiał się nawet, czy nie zawrócić do ciężarówki i nie odjechać, pozostawiając ją w środku lasu. Duch Ludojada przypomniał mu jednak o palącym bólu w piersi; o bólu spowodowanym przez tę odrażającą broń. Musiała umrzeć. Im szybciej, tym lepiej.

Schwycił spróchniałą gałąź i cisnął przez polanę. Kiedy gałąź z trzaskiem dosięgła drzewa po przeciwnej stronie, przeciwniczka nadstawiła uszu, a sierść na jej karku się zjeżyła.

Kodlack wyprysnął z zarośli, kilkoma skokami pokonując dzielący ich dystans.

Odwróciła się, unosząc morderczą rękawicę – pięć długich ostrzy zabłysło srebrzyście w blasku księżyca.

Jednak tym razem Kodlack spodziewał się tego i ostatnim susem pokonał w powietrzu kilka metrów. Lądując, lewą łapą odbił rękawicę w bok, a potem całym ciężarem spadł na przeciwniczkę i przewrócił ją, brutalnie przyszpilając do ziemi.

Zanim zdołała się otrząsnąć, zacisnął potężne szczęki na jej prawym przedramieniu, między łokciem a rękawicą. Zawyła z bólu, lewą łapą okładając go po głowie i plecach.

On jednak zwarł szczęki jeszcze mocniej, po czym energicznie kilka razy targnął łbem z boku na bok. Następnie docisnął jej przedramię do ziemi obiema łapami i z całej siły szarpnął w górę. Przedramię pękło, a potem powoli oderwało się od łokcia; ścięgna i wiązadła pękły niczym papierowe sznurki. Wypluł przedramię uzbrojone w morderczą rękawicę i spuścił wzrok na pokonaną pretendentkę.

– Nie możesz mnie pokonać w uczciwej walce, Rozdzieraczu Gardeł – rzekł ustami Kodlacka duch Ludojada. – Pozbawiony przewagi młodości, zaskoczenia czy zdradzieckiej, wykonanej ręką ludzką broni, jesteś niczym!

Ślepia wroga zwęziły się w szparki, choć oddech był szybki i spłycony. Z wilgotnego, czerwonego kikuta buchała krew.

– Opuściłem stado, chcąc uniknąć zabijania garou – rzekł Kodlack. – Mam nadzieję, że poinformowałaś kogoś o swych zamiarach. Twoje zniknięcie będzie dla nich znakiem, że Vala Kodlacka najlepiej zostawić w spokoju i trzymać się od niego z daleka.

Zaskowyczała z bólu.

Kodlack zastanawiał się, czy nie powinien odejść, pozostawiając ją na polanie. Wiedział jednak, że gdyby udało jej się wylizać z ran, mogłaby wrócić do stada i przywołać ducha Rozdzieracza Gardeł, by rzucić wyzwanie obecnemu liderowi. Nie mógł do tego dopuścić. Na zniknięciu ducha Ludojada wataha

mogła tylko zyskać. Podobnie będzie w przypadku Rozdzieracza Gardeł.

Za namową ducha Ludojada, Kodlack podniósł oderwane przedramię za nadgarstek, ujął mocno obiema łapami rękawicę i skierował ją w dół, mierząc ostrzami w gardło garou. Noże z łatwością przeszyły ciało i, przebiwszy je na wylot, zagłębiły się w twardej ziemi. Garou wydała jeszcze jeden przejmujący skowyt bólu, który pomknął w górę, ku jasnej tarczy księżyca, a potem przemienił się w cichy, bulgocący charkot.

W chwilę później jej ciało znieruchomiało. Z ran uniosły się drobne smużki pary. Kodlack zwlókł się z pokonanej i odszedł, nie oglądając się za siebie.

Walka zmęczyła go, nie tylko fizycznie, ale także psychicznie. Żądza krwi ducha Ludojada została zaspokojona... przynajmniej na razie.

Kodlack pomyślał o tym, co się stało, i pokręcił głową. Trudno mu było uwierzyć, że nawet znalazłszy się tak daleko od swej watahy, zmuszony został do wzięcia udziału w kolejnym pojedynku. I musiał raz jeszcze zabić. Kolejny garou poniósł śmierć. Po co było to wyzwanie?

Nie był już przywódcą, nie pełnił tej funkcji od lat. To, co się wydarzyło, było rozpaczliwą, bezmyślną próbą zdobycia władzy. Właśnie dlatego opuścił watahę.

Wydał z siebie przeciągły jęk udręczonego wilka. Powoli zaczynał wszystko rozumieć. Caern zaślepił ich, skaził swoim jadem. Zapomnieli o Gai i totemie… być może już na zawsze. Teraz pragnęli władzy. Przewodzenia innym – za wszelką cenę. On tego posmakował i wiedział, że władza nie ma najmniejszego znaczenia. Cóż znaczy bycie przywódcą watahy, która nie potrafiła oprzeć się pokusom caernu? To było równie bezsensowne, co ludzie walczący o władzę nad którymś z krajów Trzeciego Świata, podczas gdy ich rodacy mrą z głodu niczym muchy. Kim będą rządzić, jeśli wszyscy zginą? Pokręcił głową z pogardą, gniewem i odrazą.

Do ciężarówki dotarł już w postaci glabro. Wspiął się za kierownicę i ujrzał w oddali światła caernu o nazwie Winnepeg. Przypominał kobierzec z gwiazd rozpostarty na ziemi zamiast na niebie.

Całkowite zepsucie. Absolutny rozkład. Chaos.

Widząc to, Kodlack poczuł rodzący się w nim gniew. I poruszającego się Ludojada. Obaj poczuli nadchodzący szał.

Kodlack utracił kontrolę nad swą postacią. Przemiana w crinosa była szybsza i brutalniejsza niż kiedykolwiek. Jego ciałem targał spazmatyczny szał, który mógł opanować tylko w jeden sposób.

Ludzkim ciałem i krwią.

Usiadł, pałając wściekłością. Po chwili był już tylko masą mięśni, pazurów i kłów. Ujął kierownicę, zwolnił hamulec, wrzucił bieg i ruszył ku caernowi.

Obaj poprzysięgli, że tej nocy za wszystko zapłacą te słabe, małpie istoty. Ludzie.

Opowiadanie pochodzi z antologii „Świat Mroku", która ukaże się niebawem w postaci książkowej.

*Nie wszystkie opowiadania ze **Świata Mroku** są równie krwiożercze, ale niektórych trup ściele się równie gęsto co w „Commando".*

Toread

Ilustracje: Piotr Wyskok

SŁOWO

Przygoda nie autoryzowana przez firmę White Wolf Inc.

Autor należy do Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

Na początku było Słowo,
A Słowo było u Boga,
...
Wszystko przez Nie się stało,
A bez Niego nic się nie stało,
Co się stało.

Ewangelia według św. Jana

Jest to moja pierwsza spisana przygoda, więc pewnie znajdziecie w niej kilka niedoróbek, które, mam nadzieję, mi wybaczycie. Opracowałem ją z myślą o **Wampirze: Maskaradzie** (*choć z powodzeniem nadaje się również do* ***Kultu*** *i paru innych systemów – przyp. red.*). Sposób rozegrania scenariusza pozostawiam prowadzącemu, chciałbym jednak zastrzec, iż nie radziłbym, by gracze kontynuowali grę postaciami biorącymi w nim udział. Na pytanie dlaczego tak jest, odpowie sama przygoda.

Dobrze by było, gdyby chociaż jeden z graczy orientował się w symbolice Tarota, gdyż cała przygoda – jej układ i pewne symbole – została mu podporządkowana. Od razu też chcę odpowiedzieć na zarzut, że scenariusz jest liniowy: w *Słowie* tak naprawdę ważne są tylko trzy kolejne sny. Wydarzenia pomiędzy nimi to plan i każdy MG może je zmienić. Jeżeli zaś gracze są z gatunku tych, którzy czekają, aż coś się wydarzy... Cóż, wtedy sami są sobie winni. Nie zamieszczam tu również opisu Edynburga, gdyż każdy z Was będzie go zapewne widział inaczej, a poza tym wskazówki co do tego miasta zawarłem w samej treści przygody. Pozostaje życzyć miłego grania.

PS. Podziękowania dla Malkava, Wenantego, Grabarza i Szamana, bez ględzenia których nigdy bym tej przygody nie skończył.

Jak do tego doszło, czyli o co tak właściwie chodzi

Eony temu, tuż po stworzeniu Świata, Bóg miał swojego ukochanego anioła, który wielbił Pana ponad wszystko. Jedyną skazą tej miłości była zazdrość, anioł nie mógł bowiem znieść myśli, że w zamyśle Bożym jest ktoś jeszcze; nie mógł pogodzić się z tym, że Pan rozmawia z kimś innym, dotyka kogoś innego... Długo tłumił w sobie te uczucia, w końcu jednak coś w nim pękło i nie wytrzymał. Udał się więc do Boga, by mu o tym powiedzieć. Nikt nie wie i nikt się nie dowie, o czym wtedy mówili; wiadomo jedynie, iż rozmawiali bardzo długo... A wynikiem tej rozmowy był bunt. Szatan – nie mogąc mieć wszystkiego tylko dla siebie – postanowił dokonać zniszczenia. Bunt nie powiódł się, a Szatan został przeklęty i strącony. Mimo to dalej prowadził wojnę. I tak przez wieczność. Niestety, niedawno szatan stwierdził, że zło jest nudne, że mylił się i zbłądził; że tak naprawdę prawdziwą wolność ofiarował mu Bóg. Zapragnął więc błagać Go o przebaczenie... Jednak Bóg nie chciał z nim już rozmawiać. Szatan był zrozpaczony. Długo rozmyślał nad swym losem i w końcu znalazł sposób. Wie, że spotka się z Bogiem podczas Apokalipsy, gdy ich armie staną naprzeciw siebie. Za wszelką cenę chce więc doprowadzić do wojny. Niedawno przypomniał sobie o Słowie. Słowie mającym moc tworzenia. Wie, gdzie się ono znajduje.

Dawno temu, za czasów Pierwszego Miasta, gdy na świecie panowali Spokrewnieni, pewien wampir zwany Malkavem, poświęcił życie osiągnięciu ostatecznej prawdy i oświecenia. Jego poszukiwania trwały bardzo długo, ale w końcu zdobył to, czego pragnął. Rozmawiał z dziwnymi istotami, po których dzisiaj pozostały tylko legendy, odnalazł zagubione apokryfy i imiona kryjące się w podświadomości – to pozwoliło mu poznać Słowo. Prawda okazała się jednak ponad jego siły, umysł jej nie opanował i Malkav uciekł w świat iluzji i szaleństwa. Postać budząca niegdyś lęk i szacunek stała się pośmiewiskiem. I ten sam los czekał jego potomków. Szatan zdaje sobie z tego sprawę. Wie też, że Malkav – przerażony konsekwencjami swego czynu i tym, co inni mogą z nim zrobić – ukrył się pod ruinami Wieży Babel. A potem zesłał natchnione sny na jednego z badaczy, który odkrył położenie wieży. Teraz wysyła siły, aby je odczytały (między innymi nasze słodkie Tremerki), przy okazji wybierając do tego celu bohaterów...

Wszystko rozegra się tu i teraz.

I. Życie jest teatrem

Oto wprowadzenie dla graczy (do przeczytania lub sparafrazowania), ujawniające klimat i styl przygody. Ważne jest, aby gracze nie przerywali tego wprowadzenia – musisz w jakiś sposób na nich to wymóc albo po prostu nie reagować na pytania. Wprowadzenie brzmi mniej więcej tak:

Ciemność. Żaden zmysł nie przekazuje wskazówek dotyczących położenia, czasu, przestrzeni... Ciężka zasłona mroku odcina jaźnie od jakiegokolwiek zewnętrznego bodźca. Jest to zarazem przerażające i fascynujące uczucie. Wolność? Tak – to może być wolność całkowita. Bo nic was w tej chwili nie krępuje, nic nie ogranicza. Jednak... Czym jest wolność, gdy nie można w żaden sposób jej udowodnić, gdy nie możemy pokazać jej innym?

Nagle pierwsze bodźce. Deski, drewniana podłoga. Powoli zaczyna do was docierać rzeczywistość. Stoicie na drewnianej podłodze teatru. I wiecie, po prostu wiecie, że jesteście aktorami. Nikt jednak nie zna sztuki, nikt nie zna scenariusza. Owszem, krążą plotki o reżyserze – są jednak

mylące i niejednoznaczne. Niektórzy mówią, że kontroluje wszystko i przypatruje się aktorom; że jego oko widzi wszystko. Inni twierdzą, że nigdy go nie było i że cały ten teatr jest tylko happeningiem, który trwa sam z siebie – nieprzerwany, nie zakończony, bez wyraźnego celu... Jeszcze inni utrzymują, że reżyser oszalał, przerażony niedoskonałością swojej sztuki; że odszedł, zawiedziony brakiem talentu... Jednak nikt nie jest w stanie przedstawić koronnego argumentu. Tylko suflerzy co pewien czas coś podpowiadają.

Stoicie sami w ciemności, przerażeni wizją występu. Każdy z was zdaje sobie sprawę, że od niego bardzo wiele zależy... że ten występ nada kształt dalszemu życiu.Słychać pierwsze kroki, ciche rozmowy. To widzowie. Ci, którzy osądzą występ; ci, którzy wydadzą werdykt. Trema, strach... Po chwili odgłosy milkną. Kurtyna powoli idzie w górę.

Oślepia was reflektor – tuż obok przejechał samochód...

Tu następuje przejście, które ma zmylić graczy, zniszczyć ich wiarę w rzeczywistość – powinno być mniej więcej tak płynne jak w „Draculi" Coppoli.

P. Głupiec

Teraz rozpoczyna się trochę realniejszy przebieg wydarzeń. Przez cały czas powinieneś starać się najpierw dawać graczom poczucie rzeczywistości, a potem im je odbierać. Cała scena opiera się na karcie głupca, arcanum Tarota.

Stoicie na edynburskim bruku. Oślepiają was światła przejeżdżającego samochodu. Dopiero po chwili słyszycie ciche odgłosy tłumu oglądającego jakiś uliczny teatr. Nic dziwnego – trwa wszak Fringe, największy na świecie festiwal teatrów alternatywnych. Przyciągnięci jakąś magiczną siłą, dajecie się ponieść tłumowi. Otacza was masa ludzi, słyszycie ich rozmowy, zapachy, uczucia. Oślepiająca papka zwana życiem. I wtedy, powoli, ponad ich głowami zauważacie ostatnie sceny sztuki.

W zależności od ilości graczy, zmodyfikuj liczbę występujących aktorów, których winno być o jednego więcej niż tych pierwszych.

Widzicie dwóch aktorów stojących ponad trzecim. Nie słyszycie słów, ale chyba nie są one ważne. Aktorzy w rękach trzymają kartkę, jednak z tej odległości trudno wam zobaczyć, co to takiego. Po krótkiej rozmowie jeden z nich rwie pergamin na strzępy, a sztuka dobiega końca.

Tu pokazujesz graczom jedną z ostatnich scen przygody – jedno z możliwych zakończeń, o czym oni, oczywiście, nie wiedzą.

Nie na darmo mówi się, że Fringe otacza magiczna atmosfera. W tym czasie całe miasto staje się jednym wielkim teatrem. Grzmią oklaski, publiczność jest zachwycona... Publiczność? A może tylko jeden człowiek klaszcze? Znów pustka. Stoicie sami na edynburskim bruku, tłum bowiem poszedł szukać innych atrakcji. Wciąż słyszycie jednak oklaski. Po chwili z cienia wychodzi mały człowieczek, ubrany odpowiednio na tę porę roku – ma na sobie wielobarwne spodnie, kapelusz z dzwoneczkami, kolorowy trykot, buty z wywiniętymi cholewami. Na ramieniu trzyma kij zakończony zawiniątkiem, w którym zauważacie dziurę i prześwitującą przez nią perłę. Wokół nóg mężczyzny biega mały piesek, który strasznie ujada i od czasu do czasu gryzie człowieka, ten jednak najwyraźniej nie zdaje sobie z tego sprawy... Jest wyraźnie i szczerze ucieszony.

Gdyby któryś z graczy chciał sprawdzić jego aurę, opisz mu ją jako pełne szczęście, choć ozdobioną tysiącami małych iskierek, pulsującymi kolorami ciekawości; być może da się też zauważyć przebłyski zniecierpliwienia.

– Witajcie, moi wspaniali aktorzy, witajcie w naszym małym przedstawieniu – mówi nowoprzybyły. – Widzę, że znów wybór był znakomity. Kogóż widzą moje oczy?!

Teraz po kolei opisz wszystkie postaci, nie ukrywając żadnych świństw, sekretów, a wszystko zabarw ironią i złośliwością. Ma to być typowa dla komedii przesada.

– Proszę: oto wasze role! – tu mężczyzna rozrzucił po bruku karty Tarota. – Wybierzcie sobie po jednej... bo może będą to coś więcej niż tylko role? – po tych słowach znika, zostają tylko karty. Każdy z was bierze jedną, choć sami nie wiecie, dlaczego.

Postaraj się, by wybrane przez graczy karty jak najlepiej symbolizowały ich jako ludzi, odnosiły się do ich zachowań, psychiki itd. To doda jeszcze więcej smaczku przygodzie i sprawi dodatkowe kłopoty osobom zastanawiającym się nad swoją rolą w scenariuszu.

Znów otacza was tłum. Wokół pełno ludzi. Kręcicie się po Old Town, gotyckiej dzielnicy. Tu każdy kamień zna wiele historii, które mógłby opowiadać godzinami. Tu każdy dom otacza wiekowa aura. Małe, kręte, brukowane uliczki, budynki z ciemnego kamienia, ciasne przejścia prowadzące na puste placyki lub kończące się ślepo – ciężko to wszystko ogarnąć.

Pozwól teraz graczom zwiedzić miasto – Old Town jest piękne i warto, by poznali jego urok oraz atmosferę. Gdy uznasz, że są gotowi, przejdź do następnej sceny:

Idziecie małą uliczką, podziwiając otoczenie. Wchodzicie w gotycka bramę, gdy nagle ulica się kończy. Stoicie nad przepaścią. Nieskończoną, bezdenną przepaścią. W jej ciemności, bardzo daleko, widzicie spadającą perłę. A potem dostrzegacie mały drewniany most. Jednak to otchłań przyciąga waszą uwagę. Nagle zdajecie sobie sprawę, że im dłużej się w nią wpatrujecie, tym silniej ona wpatruje się w was... To niesamowite i przerażające wrażenie.

W tej scenie bohaterowie widzą kartę głupca – a raczej jej tło; otchłań symbolizuje ich przyszłość, a spadająca perła – zły wybór. To, czego szukał głupiec, było tuż obok niego. To zaś, czego pożądał ponad wszystko, stracił, nie znał bowiem prawdy – taki los czeka też bohaterów.

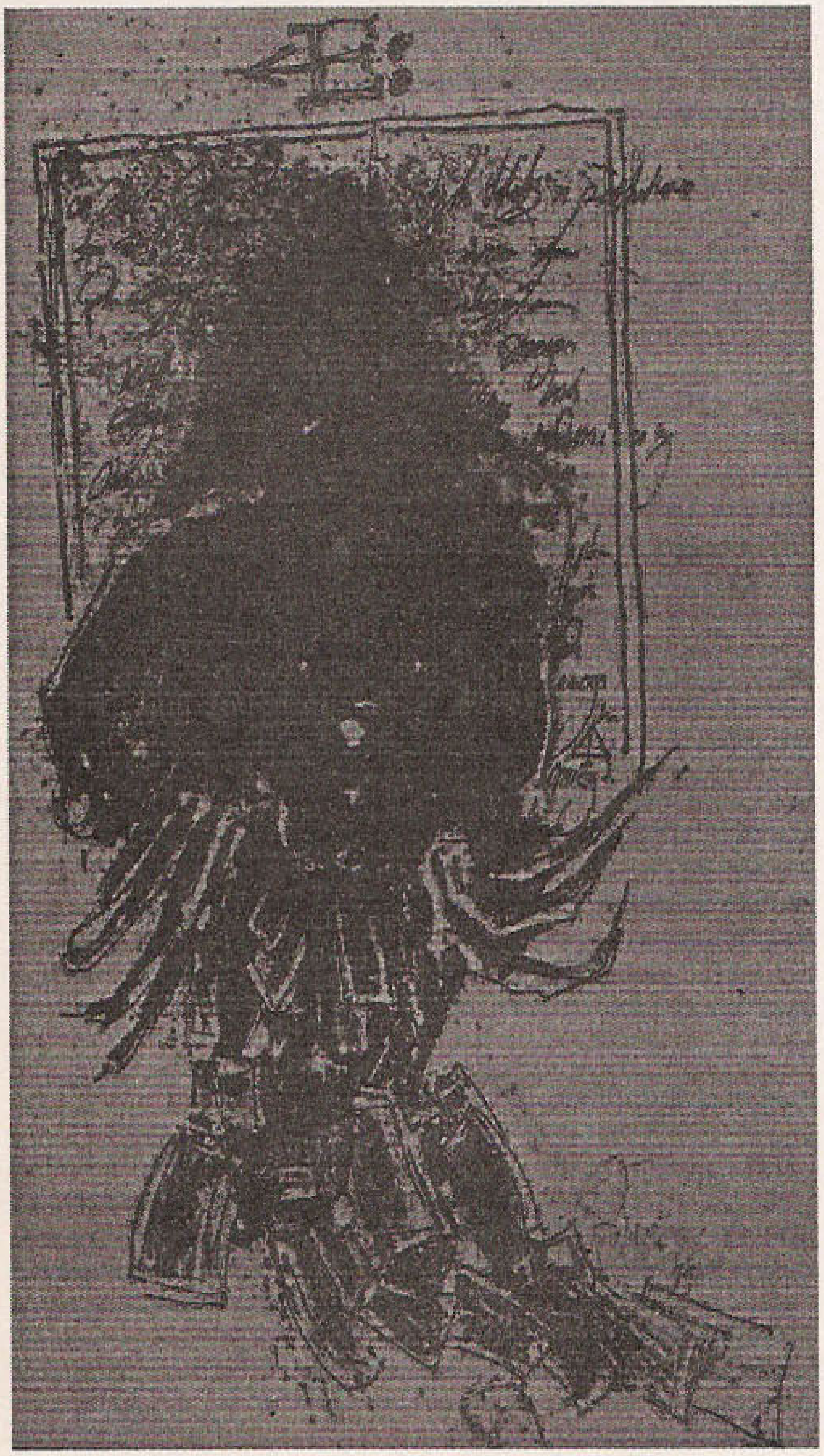
3. Wisielec

Nareszcie przed bohaterami trochę prawdziwych wydarzeń, gdyż zaczyna się rzeczywista część fabuły, choć jest ona mało ważna. Gracze jednak zwykle lubią wiedzieć co się dzieje, więc dlaczego im tego nie powiedzieć?

Opisawszy otchłań, pozwól graczom jeszcze trochę powłóczyć się po Old Town, a potem...

Przez ostatnich kilka minut wędrowaliście bez celu po Old Town. Póki co nie ujrzeliście jednak nikogo z edynburskiej rodziny – czyżby cała wyprawa była pomyłką? Zaraz, zaraz – sam fakt podróży wydaje się wam nieco odległy. Jakieś nieprzyjemne uczucie nie pozwala się na nim skupić. Ach, ktoś was obserwuje! Tak, tam na rogu... W starym, wytartym płaszczu, pełnym dziur stoi nosferatu. To on się wam przyglądał. A teraz podchodzi i mówi:

– Witajcie, dzieci. Nazywam się John Clumsy i jestem pierworodnym klanu Nosferatu tego miasta. Zjawiliście się w sama porę, dziś konklawe. Chodźcie, zaprowadzę was.



John jest bardzo miły i stara się zjednać sobie bohaterów; szczerze odpowie na wszystkie pytania, na które jest w stanie odpowiedzieć. Cała grupa z Old Town przemaszerowuje do New Town – gregoriańskiej części miasta.

Atmosfera się zmienia: z małych uliczek i ciasnych placyków przechodzicie do części gregoriańskiej – pełnej pałacyków, rond i klombów kwiatowych. W końcu docieracie do Gregorian House, będącego kwintesencją tej dzielnicy. Ten dom wydaje się być żywcem wyjęty z Lovecraftowskich opowiadań. Ogromny, pełen tajemnic, rzeźb i okien. Otacza go park, w którym przez gęsty żywopłot przebijają się białe postaci rzeźb – marmurowe, blade ciała, tak podobne waszym. Niedaleko płotu znajduje się duży parking , na którym stoi kilkanaście samochodów, drogich i tańszych. Pod drzwiami dostrzegacie dwa ghoule ubrane w nienaganne garnitury – typowy przykład goryli pilnujących konklawe. Strażnicy od razu poznają Johna i wpuszczają was bez problemów. Rrzuca się wam w oczy ogrom tego salonu... W rogu stoi pianino, przy którym jakiś mężczyzna coś śpiewa (to Brendan Perry). Wasza uwaga nie skupia się jednak na nim – od razu kieruje się w stronę przepięknego drewnianego biurka, przy którym siedzi „mroczny anioł". Mężczyzna ma długie, proste, czarne, opadające na ramiona włosy, a ubrany jest w wyciągnięty, czarny sweter i takież spodnie. Ma niebieskie oczy, które niespokojnie śledzą ślad tańczącego po kartce gęsiego pióra. To chyba najpiękniejsza istota, jaką spotkaliście – każdy jej ruch jest niezwykle płynny i zmusza do koncentracji uwagi na nim. Mężczyzna pisze, nie zwracając uwagi na otoczenie (to oczywiście książę – William Blake). Obok niego stoi olbrzymi, niedźwiedziowaty szkocki lord. Jest ubrany w tartan i wilcze skóry, ma długie, rude, kręcone włosy i takąż brodę, a otacza go aura dostojności (to Walter MacYntr – primogen klanu Gangrel i szeryf Edynburga). I to właśnie najpierw do niego podchodzi John; wita się z nim, wskazując przy tym na was; olbrzym rusza w waszą stronę.

– Witajcie. Nazywam się Walter MacYntre i jestem pierworodnym klanu Gangrel. Proszę, rozgośćcie się w naszym elizjum. Poczekajmy, aż zbiorą się wszyscy, kiedy to rozpoczniemy zebranie.

W tym momencie powinieneś opisać panujące w Edynburgu podziały – Gangrele, Toreadorzy i Nosferatu trzymają się razem, stanowiąc opozycję dla Ventrue. Brujahowie są nieufni i trzymają się raczej razem, jednak i u nich widać narastający konflikt pomiędzy Peterem Nickiem a Robem Whelanem. Nigdzie jeszcze nie widać Tremere, jednak nie dziwi to nikogo – przynajmniej nie powinno. Przy okazji odmaluj ogrom domostwa,

w którym można odnaleźć dosłownie wszystko – ołtarz, bar, zacienione pokoje z wielkimi łóżkami, salę do tańca i bibliotekę; każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Postaraj się przedstawić bohaterom edynburskie wampiry i pokazać ich cechy charakterystyczne. Daj im nieco czasu na odpoczynek przed dalszym ciągiem. Przejdź do poniższej sceny, kiedy uznasz to za stosowne.

Nagle William podrywa głowę znad zapisków.
– Czy już wszyscy są?
– Nie, mój panie – odpowiada MacYntre. – Brakuje jeszcze sióstr.
– Powinno się je wyraźnie upomnieć. Coraz mniej cię szanują, mój książę – wtrąca jadowitym głosem lady Elizabeth.

Cóż, Tremere nie są tu lubiani. Postaraj się odmalować atmosferę zniecierpliwienia. Ventrue, oczywiście, skorzystają z okazji na wzmocnienie swych sił. Gdy nerwy wszystkich napną się do granic możliwości, do pokoju wejdą – a raczej wpłyną – dwie zakonnice, które rzucą zimne spojrzenia obecnym. Jeżeli bohaterowie zechcą sprawdzić ich aury, ujrzą czystą i doskonałą czerń – te osoby nienawidzą wszystkich i wszystkiego w tym pokoju.

Nagle atmosfera zmienia się diametralnie i wszystkie rozmowy cichną jak ucięte nożem. Zimno, które nadciągnęło z zakonnicami, jest niemal namacalne. Nowoprzybyłe siadają gdzieś z boku, naprzeciwko Ventrue. Gdyby wzrok mógł zabijać, byłyby już trupami...
Książę wstaje – widać, że z trudem odrywa się od pracy. Czujecie stoczoną przez niego wewnętrzną walkę; wcale nie chciał przerywać. Mimo to patrzy na zebranych i mówi:
– Witajcie, moje dzieci. Widzę wśród nas nowe twarze. Proszę, przedstawcie się: podajcie swe imiona, linie krwi, powód przybycia i długość pobytu.

Tu następuje prezentacja bohaterów – standardowa czynność, odbębniana przy każdym przyjeździe do nowego miasta. Książę z uwagą wysłuchuje słów postaci. Gdyby ktoś sprawiał trudności, MacYntre szybko nauczy go szacunku. Potem William znowu przemówi:

– Wezwałem was z tego oto powodu: chciałem, abyście wiedzieli, iż do naszego miasta przybywa Cladius Giovanni. Taką informacje przekazał nam Alberto.
– Czy znany jest powód jego przybycia?
– Co mamy robić?
Pytania padają jedno po drugim. Książę uśmiecha się i odpowiada:
– Nic, nie ingerować. Zostawić go w spokoju. To nieoficjalna wizyta i niech taką pozostanie. Nie chcę żadnych kłopotów.
– I tylko po to nas wezwałeś? – pyta sir Ernest.
– Okaż szacunek swojemu księciu, niewychowany arystokrato – pada riposta lady Sacaras. Ventrue ogarnia gniew; towarzysze z jego klanu chcą coś powiedzieć, skontrować... Ale milczą. To starcie przegrali.
– Tak, tylko po to... – William najwyraźniej chce załagodzić atmosferę. – Chciałbym was jeszcze zaprosić na prapremierę mojej sztuki, którą niedługo wystawię. Niech jej treść i tytuł pozostaną jeszcze tajemnicą.

Bohaterowie mają teraz czas na lawirowanie między wampirami i poznanie ich. Zapewne każdy poszuka przedstawicieli swego klanu, których towarzystwo zapełni mu resztę nocy. Jeśli zapytają się o nocleg, otrzymają dwie propozycje – albo w elizjum, albo u Johna.

Oto nadchodzi czas na małe zamieszanie. Tuż przed snem powinieneś pomęczyć graczy małymi wskazówkami, które będą dotyczyć Wieży Babel i przyszłych snów. Oto dwie propozycje. Jeśli chcesz, wymyśl inne, które będą lepiej pasowały do Twoich graczy.

Zwiedzając elizjum, natrafiasz na galerię – na ścianach wiszą stare i nowe obrazy. Szybko orientujesz się, że są to w większości dzieła Williama. Jedne są piękne, inne mniej udane; te ostatnie wiszą na początku – to wczesna twórczość artysty. Podziwiasz obrazy, powoli dochodząc do końca korytarza. Twoją uwagę przykuwa dzieło zatytułowane „Gniew Boga". Na płótnie namalowano płonącą świecę stojącą na stole; tło stanowi okno. Dostrzegasz ciemne żyłki oplatające i duszące płomień świecy, jej słabnące światło. Do okna dobija się ćma; widzisz, nie – wyczuwasz – jej pragnienie. Powolnym ruchem otwierasz okno nocnemu motylowi, który po chwili płonie w ogniu. Świeca gaśnie i zapada ciemność. Dopiero po chwili wszystko rozjaśnia czerwone światło.
Wstało słońce. Widzisz wieżę, na której roi się od odzianych tylko w tuniki postaci, od zakutych w kajdany ludzi, umęczonych i zrezygnowanych. W mrówczym trudzie idą pod górę, a dozorcy biją ich i poniżają. Nie ma dla nich nadziei. Z przerażeniem poznajesz w jednym z nich siebie. Odruchowo odskakujesz od tego dziwnego obrazu.
Stoisz w jasnym korytarzu. Dopiero teraz zauważasz tytuł obrazu – „Wieża Babel".

A oto inny przykład.

Ranek już blisko, pora na spoczynek. Idąc do wyznaczonego pokoju, dostrzegasz pogrążonego w medytacji – lub modlitwie – Johna. Nie chcąc przeszkadzać, mijasz go i dochodzisz do schodów prowadzących na piętro. U ich stóp stoi piękna rzeźba anioła – odruchowo przyglądasz się jej i widzisz, że anioł płacze. Płacze krwią – prawdziwą krwią!
Jedna z łez padając na dywan zamienia się w perłę, która teraz toczy się w twoją stronę. Podnosisz ją. Jest naprawdę duża i podobna do tej, która spadała w przepaść. Nie, zaraz, to nie perła – to kula, w środku której widzisz miniaturową wieżę... Na tonący w chmurach szczyt wieży wspinają się tysiące niewolników. Zachęcany tajemniczym impulsem potrząsasz kulą – zamiast spodziewanych płatków śniegu pojawia się krew. Odrzucasz sferę, która niknie w dywanie.

Teraz bohaterowie mogą spokojnie pójść spać. Ty jednak wcześniej przedstaw poniższą scenę najrozsądniejszemu z graczy.

Kładziesz się spać. Czekając nadejścia świtu, leżysz na wielkim łóżku, które zdaje się nie mieć granic. Lada chwila umrzesz, by odrodzić się o zmierzchu. Nagle ktoś wchodzi do pokoju. To John. Siada spokojnie w rogu łóżka, uśmiecha się smutno i mówi:

– Ciąży na was wielka odpowiedzialność, ale wiem, że sobie poradzicie. Chciałbym, żebyś to miał – kończy, podając starą i zniszczoną kartkę papieru. – Z tego dowiesz się wszystkiego, ale nie bierz tego zbyt dosłownie... Niestety, muszę cię już opuścić. Mam jeszcze wiele spraw...

Kartka to najwyraźniej strona z pamiętnika, zapisana niewyraźnym pismem spieszącego się człowieka, a treść dotyczy zakończenia poszukiwań. Możesz coś w tym momencie zaimprowizować, choć liczy się tylko ostatnie zdanie: „Znalazłem to miejsce – miejsce, gdzie wszystko się zacznie i skończy. Jeden Bóg wie, jaka teraz ciąży na mnie odpowiedzialność. To przerażające i ekscytujące zarazem. Wszystko okazało się niezwykle proste – gdzież indziej mógł się schować?". Oczywiście, jest to opis odnalezienia miejsca spoczynku Malkava, obok którego znajduje się Słowo.

4. Pierwszy upadek

Niniejsze wydarzenie stanowi oś przygody i jest kluczem do jej zrozumienia. Kolejne dwa sny wraz z tym są centralnymi punktami scenariusza. Musisz postarać się dokładnie oddać atmosferę beznadziei i pożądanie końca.

Budzicie się, znów czując piekące promienie słońca. Jak co dzień przychodzą po was oprawcy i rozpoczyna się znany wam rytuał: zakucie w kajdany i wręczenie kamienia, zbyt ciężkiego jak na wasze siły. Idziecie powoli, nie tracąc sił na rozmowę. Macie obolałe i zmęczone ciała. I jedno marzenie – położyć się w cieniu i spać, po prostu położyć się i odpocząć. Wszystko inne nie ma znaczenia. Bolą obdarte ze skóry ręce, gardło błaga choćby o łyk wody... I to przeklęte słońce, które nie chce zajść. Piekące i bezlitosne. Wspinacie się po schodach, a obok was, pod wami, nad wami są setki i tysiące podobnych umęczonych nieszczęśników, bezgłośnie pytających o przyczynę. Jesteście jeszcze na dole, na samym początku tej przeklętej przez Boga i ludzi wieży. Jej szczyt ginie w chmurach, ale wy nie marnujecie sił na rozglądanie się. Kolejny krok, kolejny stopień. Monotonia zabija myślenie... Niezmienność. Dlaczego? Za co? Na te pytania nie otrzymujecie odpowiedzi. Kajdany ciążą, jednak zaczynacie się do nich przyzwyczajać, tylko na wpół otępiały umysł wciąż walczy: „Nie poddawaj się! Walcz! Zrzuć kajdany".

Bohaterowi uda się w tym momencie zerwać kajdany, chociaż będzie to go kosztowało wiele wysiłku. A po chwili zorientuje się, że zakłada je sobie na nowo.

Życie strażników nie ma znaczenia. Bohater może zabić kilku z nich, ale i tak na nowo wyląduje w kajdanach. Do czegoś takiego nie powinno jednak dojść.

Znowu wybierz najbardziej rezolutnego gracza i odegraj z nim tę scenę:

Kamień jest zbyt ciężki. Czujesz, jak powoli uchodzą z ciebie siły... To za dużo. Upadasz. I nagle coś rzuca na ciebie cień... Podnosisz z trudem głowę i widzisz nad sobą małe dziecko ubrane w marynarski mundurek. Ma blond włosy i niebieskie oczy. Jest szczerbate. Uśmiecha się radośnie na twój widok i mokrą szmatką ociera pot i krew z twojej twarzy. Cóż to za cudowne uczucie! Z nieśmiałym uśmiechem wyciąga też w twoją stronę glinianą miseczkę napełnioną wodą. Pijesz. Na początku ból. Potem rozkosz. To dająca siły woda życia. Pozwala – choćby na krótko – iść dalej z podniesioną głową. Wstajesz. Bierzesz ciężki głaz. Za ciężki jak na twoje możliwości.

Dziecko odchodzi. A ty znów się wspinasz. Do góry. Do góry...

Bohaterowie, rozglądający się po tłumie niewolników, ujrzą wielu znajomych i bliskich. W końcu jednak wszyscy się obudzą.

5. Śniące

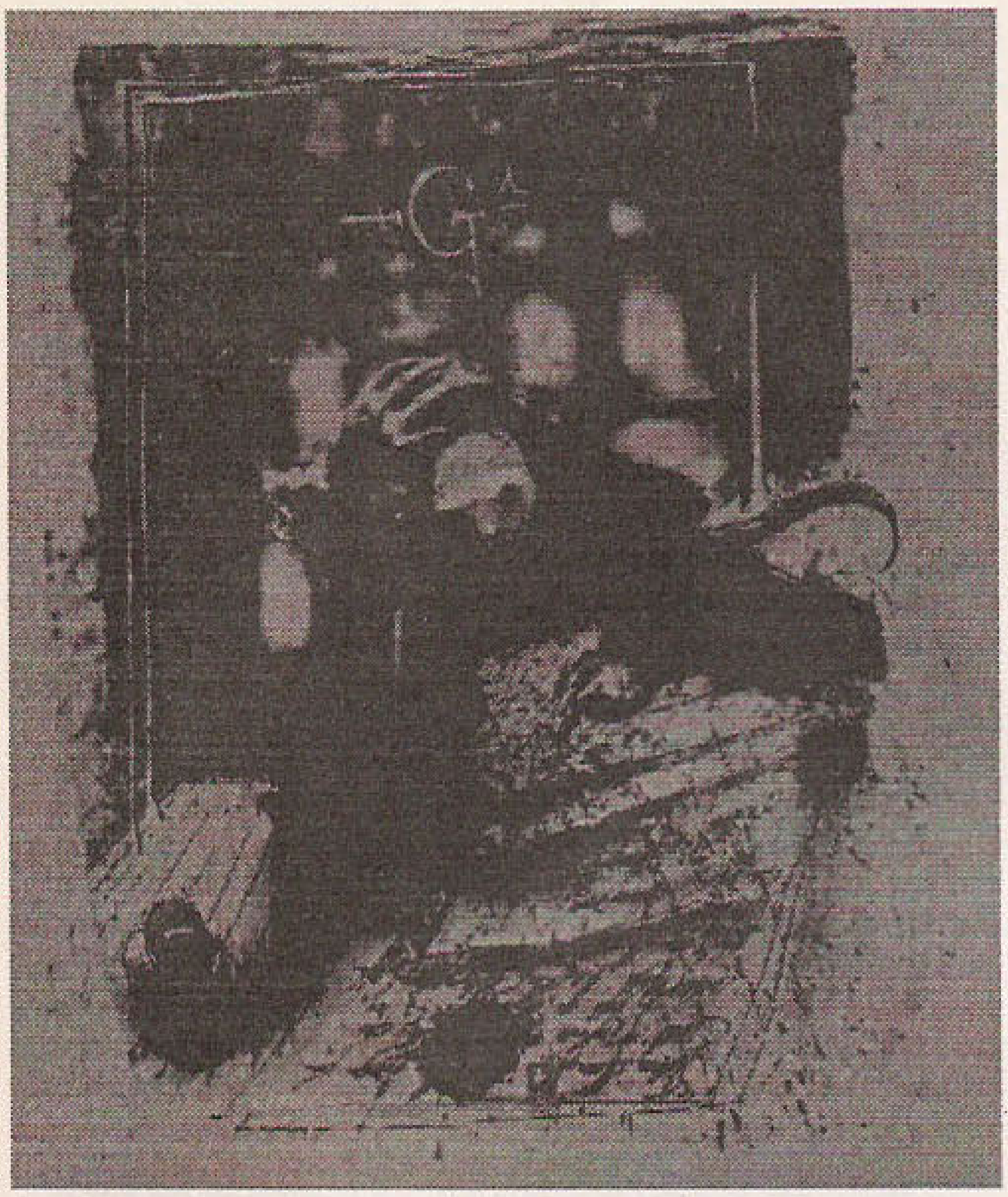
W tej części bohaterowie otrzymują czas na zbieranie informacji, załatwianie spraw i zdobycie wiedzy potrzebnej do zrozumienia przygody. Nie traktuj tych scen jako „zapychacza". Pozwól graczom wyrazić samych siebie – niech rozwiną swoje postacie, poznają lepiej wampiry Edynburga lub miasta, w którym osadziłeś tę historię. Opiszę mniej więcej, jak to wyglądało, na przykładzie moich dwóch graczy – Malkaviana i Gangrelki. Pamiętaj, że to tylko przykład, warto jednak skorzystać ze wskazówek dotyczących fabuły. Ty możesz wykorzystać tu choćby wątki z innej przygody, które wymagają rozwinięcia. **Wyjaśnienia zaznaczone są wytłuszczonym drukiem.**

Wstali następnej nocy bardzo osłabieni i niepewni tego, co właśnie widzieli. Ta dziwna kartka, rozmowy – wszystko to sprawiało, że chcieli po prostu zapomnieć. Iw – Gangrelka, wybrała się do knajpy z Robem.

„Abyss" miała rozbity neon i prawie niewidoczne schody prowadzące do wejścia. Czegoż więcej można się było spodziewać po knajpie położonej tuż za portem, w przemysłowej dzielnicy miasta? W środku masa młodych ludzi, którzy sami siebie skazali na przegraną lub którzy nie widzą już innej drogi poza narkotykami i alkoholem. Grała głośna muzyka, która zagłuszała myśli i słowa. I o to chyba chodziło. On zamówił po drinku, ona szukała okazji żeby się rozerwać. W końcu on powiedział:

– Idę się naćpać... Jak wczoraj... Jak tydzień temu... – i zniknął.

Została sama. I wtedy podszedł ten mężczyzna spod ściany, ten o zamglonych oczach – choć jego wzrok przebijał ją na wylot i śledził każdy najdrobniejszy szczegół ciała.



– Jesteś wampirem... Mój Boże, wy istniejecie! Dlaczego, powiedz, dlaczego... Nie, nie, nie – jego glos zaczął powoli przechodzić w niezrozumiały bełkot szaleńca. Powoli zaczął odsuwać się, szukając oparcia w ścianie, szukając czegoś realnego. Zimno patrzyła na niego... Jednak w środku cała wrzała. „Skąd wie, dlaczego, złamał tradycje, mam go zabić?"

– Proszę, nie zabijaj mnie, o nieśmiertelna, proszę. Ja... Ja... Ja nie mogę umrzeć. Wybierz tej nocy inną ofiarę, wybierz kogoś innego, komu dasz rozkosz posmakowania śmierci. Proszę, jesteś wampirem, jak... – tu wyraz jego twarzy zmienił się całkowicie. Wybuchnął szaleńczym śmiechem – jak my wszyscy: świr, ćpun... Czy to ma znaczenie?

Maskarada uratowana. Po chwili wrócił Rob z uśmiechem na twarzy.

W tym samym czasie Malad wybrał się na przechadzkę po mieście. Miasto wrzało przed kolejną nocą Fringe. Wszędzie czuć było przygotowania – w powietrzu i w ludziach, których mijał na ulicy, i w zwierzętach, które chyłkiem przemykały pod ścianami. Edynburg krył to wszystko, a może coś jeszcze? Nie wiedząc, co zrobić z czasem, wybrał się do księcia. William był bardzo zajęty, wciąż pracował nad sztuką. Tysiące zmiętych kartek walało się po podłodze, a ręce księcia zdobiły plamy krwi... nie, nie krwi – ciemnego atramentu.

– Witaj, Maladzie. Co cię sprowadza? – książę oderwał się od pracy.

– Sam nie wiem, książę... Może twoja sztuka?

– Mówisz o *Wieży Babel*? To chyba będzie moje największe dzieło

– *Wieża Babel*? Taki nosi tytuł?

– Tak. To niesamowita historia. Nic dziwnego, że mnie zainspirowała. Mam nadzieję, że będzie oddziaływała na ludzi...

– Na pewno, książę.

– Powiedz mi, jak ci się podoba Edynburg?

– Jest piękny, szczególnie nocą. Musi mieć niesamowitą historię.

– Interesuje cię historia Edynburga? W takim razie porozmawiaj z Johnym i MacYntrem. Oni pojawili się tu nim powstało miasto. Czasami godzinami słucham ich opowieści... O, widzę, że interesuje cię sztuka. Chcesz? Pokażę ci jedno z moich opowiadań. Napisałem je wieki temu – William uśmiechnął się sam do siebie, nie był to jednak uśmiech radości, a raczej próba odgonienia złych wspomnień. – Słuchaj zatem – podał mu kartkę, jednocześnie recytując z pamięci.

– Co noc odwiedzałem ją, by patrząc i podziwiając, oddawać hołd. Umierałem w każdej minucie naszego rozłączenia, odcięty od miłości niczym drzewo od korzeni. O Boże! Jeżeli istniejesz, pozwól mi się z nią połączyć, abyśmy jedno stanowili. Poprzez cierpienie i ból, ma miłość woła do Ciebie. Deus libera me!

Gdy po raz pierwszy zobaczyłem ją w oknie, stała samotna. Miała blade, gibkie ciało naznaczone ogniem namiętności, który tylko czekał, aby wyjść z ukrycia. Była niczym bogini, ukazywała całe piękno nocy, jej tajemniczość, przebudzenie zmysłów i wyobraźni. Odwiedzałem ją wraz z każdym nadejściem zmierzchu, który wraz ze mną obejmował władanie nad światem, a ona była tam – sama. I często płakała na mój widok.

Miłość wypalała mnie, cierpienie stało się częścią egzystencji. Błogosławieni, którzy się smucą, albowiem będą pocieszeni.

Śmiali się ze mnie. „Ona cię zniszczy – mówili. – Ta miłość będzie przyczyną twej zguby". Głupcy! Zaślepiła ich zawiść. Jedyną przeszkodą był zły i okrutny człowiek. To on co noc zamykał okno, rozdzielając nas.

– Pragnę cię – mówiła. – Jesteś sensem mego istnienia. Przybądź."

Rozumieliśmy się bez słów, posługując mową gestów, jaźni i spojrzeń. Modliłem się, aby dający ukojenie sen wybawił nasze dusze, abyśmy znaleźli wyjście z tej pułapki zmysłów.

Oni nie rozumieli. Ich zniewolone przez rozum dusze nie widziały, że otaczają mnie świetliste anioły, że ja jestem wybrańcem. O, ukochana, przybędę, choćbym miał poruszyć niebo i ziemię, choćbym miał zaprzedać duszę, przybędę.

Ta noc, ten księżyc. Tak, to dzisiaj. Pełnia. Otwarte okno.

– Ukochany, nareszcie – pokój rozbłysnął światłem. Tunel, na końcu ogień. Spokój i wybaczenie.

Ćma spaliła się w ogniu świecy, która przez chwilę zapłonęła jaśniejszym blaskiem. Niezbadane są wyroki boskie.

– Podobało ci się?

– Tak książę. Czy twój obraz... czy namalowałeś go pod wpływem tego...

– Nie, to opowiadanie jest zbyt... Zresztą, nie mów nikomu, że je słyszałeś, jest bardzo osobiste... No, czas już na ciebie; idź i pozwól mi pracować.

– Dziękuję, książę, do zobaczenia – lecz książę już nie zwracał na niego uwagi, pochłonięty pracą. Wyszedł więc na ulicę i zaczął obserwować tłum.

Tu może wypada dodać małą wskazówkę – na twarzy Williama powinno być widać nienaturalny ból, z jakim odrywa on się od dzieła. Najlepiej porównać to do *Zewu Cthulhu* – tu też rzeczywistość bardzo silnie oddziaływuje na wrażliwego artystę, a zbliżające się rozwiązanie nie pozwala przestać tworzyć.

Czas wrócić do Iw, która wyszła na miasto myśleć. Spotkali się pod jedna z kafejek.

– Och witaj, jak wrażenia z Edynburga?

– Dziwne miasto, a może to ten festiwal... Jak on się nazywa?

– Fringe.

– W każdym bądź razie jest to dziwne miasto.

– O tak, nie wątpię... – do rozmowy włączył się ktoś trzeci. Starszy mężczyzna o siwych, dość długich jak swój wiek włosach. Ubrany był w nienaganny, czarny garnitur i białą koszulę. Opierał się na lasce, którą kończyła mała, srebrna czaszka. – Witajcie i wybaczcie moją nieuprzejmość. Jeszcze się nie przedstawiłem. Jestem Claudius Giovanni.

„O mój Boże, więc tak wygląda – przemknęło przez myśl Maladowi. – Ciekawe, czego od nas chce?

– Och, mój drogi panie – kontynuował Giovanni. – Proszę nie udawać zdziwienia. Już wyjaśniam cel mej wizyty: szukam tego, co i państwo, a więc odpowiedzi. I wiem, że możecie mi w tym pomoc. Szukam Słowa, Słowa prawdy; niewątpliwie nie jestem jedyny. Wiem, że to wy je znajdziecie... wiem, że... Nie czas na piękne przemowy. Czego żądasz, Maladzie, za tę kartkę z informacją?

„Więc to nie był sen! On mi ją naprawdę dał! Co ten Nosferatu knuje?"

Malad sięgnął do kieszeni, lecz kartki tam nie było.

– Przykro mi, ale nie wiem, o czym mówisz. Nie mam kartki.

Po twarzy Giovaniego przebiegł grymas złości, który szybko przykrył kupieckim uśmieszkiem, co nie ubiegło jednak uwadze Iw.

– Wierzę ci. Gdybyś jednak ją odnalazł daj mi, proszę, znać. Nawet nie wiesz, jak jest to dla mnie ważne... Jak ważne jest to dla nas wszystkich.

Oczywiście, Claudius cały czas używa Auspexa, więc zna myśli bohaterów. Z łatwością mógłby z nich wyciągnąć informacje, jednak, by ich zmylić, nie chce pokazywać swej potęgi.

Tę część scenariusza rozegraj z graczami mniej więcej w tym stylu. Ważne jest jeszcze jedno, może dwa spotkania. Jedno z Tremerkami, a drugie z Johnem. Warto, by ten ostatni spotkał ich jeszcze przed drugim snem i by tego dnia odpoczywali u niego. Oto jak wyglądało spotkanie z szanownym domem Tremere podczas mojej sesji.

Czyż kościół nie jest najlepszym miejscem do rozmyślań? Tam też się udali. A w Edynburgu stoi piękna gotycka katedra. Weszli do niej powoli, uważając, by najcichszy odgłos kroków nie zakłócił świętej ciszy. I wtedy ją zobaczyli. Klęczała przy ołtarzu, cicho się modląc. Lady Nubima, nie przerywając modlitwy, zaszczyciła ich krótkim spojrzeniem, po czym wróciła do medytacji. Po jakimś czasie skończyła i podeszła do nich.

– Czego tu szukacie? – spytała zimno. – To dom Boży!

– Nie wiemy, ty nam powiedz.

– Masz piękny naszyjnik – zauważyła Iw. – Co przedstawia?

Faktycznie, naszyjnik był interesujący – dwójka ludzi, a może małych diabełków, przypięta za obrożę na łańcuchu. A co przedstawia? Oczywiście, chodzi tu o XV symbol arcanum – Demona.

– To sąd ostateczny; Bóg zwycięża, a cale zło ulega zniszczeniu zniszczone – nawet się nie uśmiechnęła.

– Czy wiesz, co tu się dzieje?

– Ani ja, ani moja córka nie mamy pojęcia – wydawało się, że byli sami, nie zauważyli drugiej siostry, stojącej w cieniu bocznego ołtarza. – Sądzę, że tajemnice wiary są wam obce, więc i tak nic by wam to nie powiedziało. Och, wypadło ci coś – lady Sacaras schyliła się i podała zdumionemu Maladowi zaginioną kartkę. – Czyż nie tego szukałeś?

– Dziękuję. Nie wiem, co powiedzieć...

– Więc nic nie mów i pozwól nam wrócić do modlitwy. Zobaczymy się później – nie była to mile brzmiąca obietnica.

I oto przykładowe spotkanie z Johnem, powinno ono nastąpić tuż przed świtem aby spędzenie dnia w Schronieniu Nosferatu było najlepszym wyjściem dla graczy. Jest to ostatnie z ważnych spotkań, jakie powinny się odbyć tej nocy.

Niedługo świt, nocne zabawy miasta dobiegają końca. Festiwal również powoli umiera, by odrodzić się następnego wieczora. Tyle dziwnych spotkań, tyle rozmów. Nie wiedząc nawet kiedy, doszli pod bramę starego cmentarza. I wtedy zobaczyli Johna.

– Czekałem na was. Chodźcie, tu znajdziecie schronienie przed słońcem.

Nie oponowali. Zresztą, i tak nie mieli gdzie się zatrzymać. Weszli za nim do starego grobowca. Ciemnym korytarzem doszli do krypty. Była bardzo biednie urządzona – mały ołtarzyk, stół, parę krzeseł.

– Siadajcie – na stole leżał miecz, kielich, moneta i buława. Zauważył ich spojrzenie.

– Są martwe, choć można je ożywić. Widzicie... Pamiętasz tę kartkę, którą ci dałem? Czy wiesz co na niej było? Pomyśl... Każde słowo, jakie wypowiadasz, ma jakieś znaczenie, prawda? W mózgu definiujesz je za pomocą innych słów, te inne słowa zaś definiujemy jeszcze innymi... Brakuje jednak tego pierwszego. Tego, które wszyscy znamy, które jest we wszystkim, co żyje. Tego, które zapominamy w momencie narodzenia. Słowa kreacji, Słowa tworzenia. To kwintesencja naszego życia, naszej egzystencji. Jeden spośród nas poznał je i oszalał. Osiągnął najwyższa wiedzę, jednak jego umysł nie był na to przygotowany i schronił się w szaleństwie. Smutne, ale jakże prawdziwe... Przerażony swoją wiedzą, ukrył się głęboko, aby nikt go nie znalazł

i nie wykorzystał potęgi Słowa. Niestety, nie udało mu się to. Już prawie go odnaleziono. I odzyskanie Słowa pozostaje tylko kwestią czasu... Mam nadzieję, że będzie to ktoś, kto je zniszczy, aby już nigdy nie zostało wypowiedziane. Pytasz dlaczego? Bo to byłby koniec, gehenna, apokalipsa, a może dalsze zniewolenie. Któż to może wiedzieć... Idźcie już spać, niedługo świt, ja będę nad wami czuwał.

Nosferatu wyciągnął stary akordeon i zaczął grać, a w pokoju zaroiło się od szczurów. Ostatnim, co dotarło do nich przed wschodem słońca, była jego nieruchoma sylwetka, szczury i muzyka...

To tylko przykłady, jak mogłyby wyglądać te spotkania. Ważna jest tylko treść, jeżeli chcesz, przekaż ją inaczej, wykorzystując sceny, które najbardziej pasują do Twej kroniki i graczy. Sam najlepiej wiesz, o co mi chodzi.

6. Drugi upadek

Tu bohaterowie przeżywają drugą część snu-jawy o wieży... Dobrze by było, gdyby udało Ci się zaskoczyć graczy kolejną wizją. Jeżeli jednak to Ci się nie uda, nie stanie się nic strasznego.

Budzicie się, a właściwie budzi was dozorca – czas wstawać do pracy... Kolejny dzień wędrówki... Kolejny dzień bezsensownej wspinaczki. Znów zakuwają was w kajdany. Znów każdy dostaje znany sobie głaz, który zdaje się być jeszcze cięższy niż poprzednio. Czas zacząć wędrówkę. Na szczęście, to już środek wieży i koniec coraz bliżej. Ta świadomość dodaje sił. Może dowiecie się, o co w tym wszystkim chodzi, kto za tym stoi i po co to robicie? Na razie jednak ważniejszy jest ból.

W pewnej chwili jeden z bohaterów całkowicie opada z sił. A wtedy:

Upadasz, zatrzymując maszerujących tuż za tobą. Setki zdezorientowanych ludzi staje, nie wiedząc, co ze sobą zrobić. I wtedy znowu nadchodzi. Jest już jednak mężczyzną – ma dłuższe włosy, a ze zniszczonego marynarskiego mundurku dawno wyrósł, choć się go nie pozbył. Podaje ci znaną, gliniana miseczkę z woda. Pijesz... i znów na początku czujesz ból, a potem ukojenie. Mężczyzna macza w wodzie starą chusteczkę zakrzepłą krwią i ociera ci twarz. Ulga, rozkosz... Tak mało trzeba do szczęścia... Potem odchodzi. Dopiero teraz nadchodzą dozorcy. Kopniak w twarz szybko przywraca ci poczucie rzeczywistości. Bierzesz kamień i zaczynasz wspinać się dalej. Wszyscy zaczynacie. Czy ta wędrówka dobiegnie kresu? Po całym dniu monotonnej wędrówki, zmęczeni idziecie spać do swojej brudnej komórki.

Tu większość graczy będzie pewnie sądziła, że koszmar się skończył i że obudzą się zaraz w lochach Nosferatu – zadziwmy ich trochę!

Budzicie się. Jest ciemno. Wokół znajomi, zmęczeni niewolnicy.

A potem daj im do myślenia, odgrywając coś w tym stylu:

Gracz: Biegnę do wyjścia, budząc resztę...
MG: Spokojnie... Gdy dobiegasz do drzwi... One otwierają się same. W drzwiach stoi nadzorca... Czas do roboty... Stąd nie ma ucieczki...

Opisz jeszcze jeden dzień wędrówki w górę, następnie pozwól im zasnąć i... obudzić się w naszej rzeczywistości.

7. Noc

Ta noc winna minąć pod znakiem niepewności i strachu. Wszystko powoli zmienia się w senny koszmar. Zbliża się godzina próby i podjęcia decyzji. Poniżej podaję parę scen, które możesz wykorzystać lub zastąpić wymyślonymi przez siebie. Warto dodać, że całe miasto jest ciche, aż nienaturalnie spokojne – cisza przed burzą. Nie ma żadnych imprez, a Fringe umarł. Musisz zadbać o to napięcie. Niech gracze odczują, że wszystko czeka na rozwiązanie i tak upragnione przez Szatana spotkanie. Poniżej podaję kilka sytuacji, które możesz poprowadzić. Ta scena poświęcona jest wyłącznie zbudowaniu nastroju.

1. Idziesz ulicą. Wszędzie jest cicho i spokojnie. To nie jest normalne – cisza zdaje się krzyczeć. Nagle dostrzegasz mężczyznę w garniturze, który śpi spokojnie na torach tramwajowych. Podchodzisz i budzisz go



(oczywiście, jeśli gracz zechce to zrobić). Mężczyzna przytomnieje i patrzy na zegarek. „O mój Boże, już tak późno? Przepraszam pana bardzo. Musiałem zaspać". Powiedziawszy to, wstaje i odchodzi. W kilka chwil po jego odejściu po torach przejeżdża tramwaj.

2. Gdzieś w Old Town jeden z bohaterów słyszy szurania i szelesty – coś dziwnego dzieje się w jednej z bram. Kiedy do niej wejdzie, zobaczy białego gołębia, który stara się wzbić w powietrze, jednak nie może – ma najwidoczniej uszkodzone skrzydło... Po paru minutach rozpaczliwej walki ptak podda się i po chwili umrze.
3. Znów Old Town i znów jego malutkie uliczki. Słychać głosy:

   – Tyle razy mówiłem ci, gnoju, żeby ten cholerny kot nie miauczał!

   – Ale tatusiu, on po prostu jest głodny... On już nie będzie... Proszę...

   – Milcz gówniarzu! (odgłos uderzenia w twarz) Obiecywałem ci, że jeśli jeszcze raz mi ten darmozjad podpadnie, to koniec z nim!

   – Tato, nie! Tato, błagam, nie rób tego!

   Słychać odgłos otwieranego okna, a potem upadku malutkiego ciałka na bruku... Pozwól bohaterom pobiec na miejsce „wypadku". Jeśli jednak zechcą obronić dziecko, niech drzwi otworzy im stara i zniedołężniała kobieta, która nigdy nie miała kota i mieszka samotnie. Po zejściu bohaterów na dół ciało kotka też powinno zniknąć.
4. Podczas polowania jednego z bohaterów dopada szał głodu, który zmusi go do zabicia ofiary. Pokaż siłę bestii, która go opanowała. Jednakże nigdy nie daj mu się do końca dowiedzieć, czy rzeczywiście zabił tę osobę. Męcz go, dręcz tym wspomnieniem. Niech boi się każdej myśli...
5. Bohaterowie, idąc po opuszczonym mieście, natykają się na jedyną żywą duszę – portrecistę. Trudno go zauważyć, gdyż prawie idealnie wtapia się w otoczenie. Artysta zapyta, czy chcą zostać sportretowani i ewentualnie sporządzi ich wizerunki. Malarz to tak naprawdę upiór, któremu udało się przedostać przez słabnący całun. Namaluje to, co faktycznie widzi – trupy w zaawansowanym stadium rozkładu. Nie oszczędzaj ich: pokaż im, kim naprawdę są.
6. Dyskoteka to jedyne tętniące życiem miejsce w opustoszałym i nienaturalnie cichym Edynburgu. W środku kręcą się prostytutki, narkomani, dealerzy i im podobni. Na parkiecie tańczą dwie kobiety o wyglądzie i strojach tanich dziwek oraz jeden mężczyzna, który najwyraźniej jest pod wpływem narkotyków. Całość przypomina jakiś rytualny taniec ku czci bóstw płodności, a nie normalną, nowoczesną dyskoteką. Nagle jedna z kobiet wykonuje zwinny ruch, który widzą tylko bohaterowie. Po chwili mężczyzna krwawi już lekko z kilku miejsc na ciele. Kobiety po prostu polują, a klienci lokalu patrzą na to zafascynowani. W końcu wampirzyce nie wytrzymują i otwarcie zaczynają spijać swoją ofiarę, która w końcu pada martwa. Potem kobiety wracają do plugawego tańca i bohaterowie wreszcie je poznają – to znajome Tremerki.

Pamiętaj, by opisane wydarzenia miały miejsce w różnych momentach nocy. Inaczej gracze szybko zrozumieją, że wszystko jest tu chore, a wtedy przestanie to na nich robić wrażenie.



8. Trzeci upadek

To wydarzenie następuje tuż po rozmowie z Nosferatu. Bohaterowie powinni zasnąć w jego grobowcu.

Początek jest taki sam, choć zaczynają wspinać się na sam szczyt wieży. Jak zwykle, jeden z nich upadnie. Jednak tym razem pojawi się starzec... Tak, to ta sama postać, co poprzednio. Scena też jest bardzo podobna do poprzednich – warto dać odczuć graczom powtarzalność i monotonię... Tym jednak razem bohaterowie docierają do końca, do celu wędrówki. Cóż z tego, skoro szczyt wieży tonie w chmurach i dopiero po chwili wszyscy zrozumieją, że wieża nie ma końca!

Daj im odczuć beznadziejność sytuacji i bezsens całej wspinaczki. Brak szczytu powinien przypominać zawalenie się całej rzeczywistości.

Za plecami bohaterów pojawi się znany im mały chłopiec. Fakt – przed chwilą był starcem, ale teraz... Zresztą, może przyjąć dowolną postać, gdyż wszystko zależy wszak od Ciebie. Przed nimi zaś pojawia się przepaść – ta z wizji z samego początku przygody. Gdzieś w dole widać jeszcze spadającą perłę. Dziecko zepchnie ich z wieży i oni również spadną w otchłań. Czas i przestrzeń

przestaje mieć znaczenie. Nie będzie wiadomo, czy minęła sekunda, czy wieczność... (możesz ich potrzymać w niepewności np. ordynując picie lub ciasto). Po nieokreślonym czasie odczują, że zostali zawieszeni w przestrzeni. Przed nimi pojawi się śpiąca postać. Dopiero po chwili pokażą się przed nimi ściany starej jaskini, wykutej w niezwykłym kamieniu. Znów bohaterowie nie będą wiedzieć, czy są tu od sekundy, czy od godziny.

Śpiąca postać to ubrany w tunikę młody mężczyzna o ciemnej skórze. Ma długie, czarne, lekko kręcone włosy. Jego oczy wpatrują się w próżnię; nie oddycha, nie ma pulsu. W rękach skrzyżowanych na piersi trzyma pergamin. Choć śpi, bije od niego wielka potęga – a raczej nie od niego, tylko od pergaminu. Bohaterowie w jakiś dziwny sposób stwierdzą, że postać ich obserwuje; że czeka na ich decyzję (tym mężczyzną jest, oczywiście, Malkav w torporze, trzymający w rękach Słowo – pozwól graczom się tego domyślić). Bohaterowie mają teraz wybór – albo przeczytają Słowo, albo je zniszczą. Pergamin rozpadnie się w obydwu przypadkach i jedyny zapis zostanie zniszczony. Oto, co się wydarzy:

... jeżeli bohaterowie zniszczą kartkę:

Wokół panuje cisza, którą rozdziera ogłuszający dźwięk dartej kartki. Ów gwałt zadany temu miejscu przeraża was – nie sam akt, a jedynie to, iż zmieniacie coś odwiecznego. Zakłócacie odwieczny porządek rzeczy, niszczycie go... Cała atmosfera tego miejsca właśnie uległa zniszczeniu. Wy też zaczynacie to czuć. Ściany jaskini wirują, jakby ktoś sięgną po moce Proteusza, a potem znikają. Otaczają was całkowite ciemności. Zdajecie sobie sprawę, że dokonało się. To chyba koniec.

Ciemność powoli przeradza się w świt. Nagle uwagę zwraca dobiegający zza waszych pleców dźwięk. To zbliżający się strażnik, który zakuwa was w kajdany. Stoicie na dole wieży. Stąd nie ma ucieczki. To nie ma końca...

... jeżeli bohaterowie przeczytają Słowo:

Jaskinię coś rozrywa. Tak po prostu – jej ściany rozpadają się, a wy dostrzegacie otchłań. Bezdenną otchłań zła. Gdzieś daleko słychać ogłuszający ryk trąb. Otchłań zdaje się cofać i zauważacie, że to oko. Ogromne oko. To trwa tylko chwilę. Głodna bestia odwraca swój wzrok od was, by skupić się na Ziemi, którą widzicie w oddali. Na każdej z głów stwora wypisane jest bluźniercze imię, a głów tych jest 666. Powolnym ruchem sięga i nagarnia swoimi szponami przerażonych ludzi. Na ziemi szaleją pożary, powodzie i zarazy. Jeźdźcy Apokalipsy kończą dzieło. Cała rzeczywistość się rozpada, nie ma już Edynburga, nie ma Metropolis, nie ma wieży, jest tylko ciemność. Nie ma też ludzi. Zostaliście sami. Gdzieś w oddali widzicie dwie nieprzeliczalne armie, stojące naprzeciw siebie. Z szeregów jednej z nich wychodzi najpiękniejsza postać, jaką kiedykolwiek widzieliście. Składa swoje czarne skrzydła i czeka. Czeka na dowódcę drugiej armii – wszak nie rozmawiał z nim od stworzenia Świata...

Dramatis Personae

Opiszę tu tylko najważniejsze osoby, nie podając współczynników i dokładniejszego wyglądu – każdy sam najlepiej dopracuje te szczegóły z własnymi wyobrażeniami. Jeśli zaś ktoś chciałby się dowiedzieć czegoś więcej o Edynburgu, może się zawsze ze mną skontaktować.

John Clursy

Tak naprawdę, John nie jest tym, za kogo się podaje. Na pewno nie jest Nosferatu, a już tym bardziej wampirem. Co prawda, jest istotą nieśmiertelną, jednak ze stworami Świata Mroku ma raczej mało wspólnego. Do rzeczy – John tak naprawdę to Żyd Wieczny Tułacz, który pilnuje porządku dziejów. Jego zadaniem było manipulowanie rzeczywistością tak, aby dzieje toczyły się zgodnie z Boskim planem. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie fakt, iż pewnego dnia stracił kontakt z Bogiem. Pan po prostu odszedł. I wtedy całe „życie" Johna legło w gruzach. Był zrozpaczony i nie wiedział, co robić. Starał się później na własną rękę pokierować dziejami, wedle – jak mu się wydawało – pragnień Boga. Spotkawszy naszych bohaterów, wyczuje w nich moc i zrozumie, że zostali do czegoś przeznaczeni. Postara się im pomóc, mimo że sam nie wie, jaki jest cel ich wędrówki.

William Blake

William jest Toreadorem 6. pokolenia i księciem Edynburga. To artysta, skupiony głównie na sztuce – i naprawdę tworzy niesamowite dzieła (zresztą polecam jego poezje i obrazy – mogą wpłynąć na klimat sesji). Wygląd opisałem w przygodzie. Ostatnio padł ofiarą własnej twórczości – jakaś siła każe mu tworzyć i nie zwracać uwagi na nikogo ani na nic. Czuje nadchodzący koniec świata i stara się to przekazać, chociaż niewiele rozumie. Historię Willliama Blake'a można poznać, czytając jego biografię.

Lady Nahama i lady Sacaras

Są to dwie urocze, przepiękne Tremerki. Ostentacyjnie obnoszą się ze swą religijnością. Zawsze ubierają się w stroje zakonne. Ich schronienie znajduje się w starym kościele, gdzie prawie całą noc odbywają modły. Tak naprawdę, są członkiniami Zakonu Żmija (Order of Wyrm) i oddanymi służkami Szatana, o czym zresztą świadczą same imiona. Obie damy starają się jak najlepiej wykonywać dzieło upadłego anioła. Są bardzo potężne i tak naprawdę nawet dom Tremere ich nie kontroluje. Lady Nahama pochodzi z 7. pokolenia i jest matką lady Sacaras – zarówno wampirzą, jak i ludzką. Co gorsza, kobiety są kochankami i tak naprawdę mało co je obchodzi.

Toread postanowił zszokować Was raz jeszcze i rozpoczął pracę nad „Słowem 2: Decydujące starcie".

Michał Studniarek

NIE ZAPOMNIJ O MNIE

Ilustracja: Tomasz Łaz

Przygoda nie autoryzowana przez firmę White Wolf Inc.

Niniejszy scenariusz przeznaczony jest dla niewielkiej watahy garou. Tym razem nasi bohaterowie mają okazję spotkać się z jednym z owych tajemniczych i mało znanych wilkołakom bytów, które egzystują na pograniczu świata materialnego i Umbry.

Zanim przystąpisz do gry, określ postać, której przeznaczysz rolę wybrańca Hanki. Z nim rozegraj wydarzenia opisane w części pierwszej (np. na dwie godziny przed właściwą sesją).

Przeciwnik

Głęboko w ciemnych piwnicach, w murach warszawskiej Starówki, kryje się samotna istota, której dane było zaznać miłości zaledwie przez krótką chwilę. Teraz gorąco pragnie wyrwać się z otaczającego ją chłodu i ciemności, aby ponownie odnaleźć swego ukochanego.

Aby nawiązać kontakt ze światem materialnym, musi czerpać z ludzkiej pamięci (ktoś musi o niej myśleć i ją pamiętać). Za życia owa istota nazywała się Hanna Witkowska. Dziewczyna zginęła tragicznie, mając dwadzieścia lat w gruzach kamienicy zniszczonej niemieckim pociskiem. Wszyscy jej bliżsi i dalsi krewni nie żyją: rodzice i brat polegli we wrześniu 1939 roku, a jedyna ciotka zmarła na zawał w pierwszych dniach Powstania Warszawskiego. Hanka nie ma nikogo, kto mógłby pogrzebać jej szczątki czy zapalić lampki na mogile. Jedyną żyjącą osobą pamiętającą o istnieniu panny Witkowskiej był narzeczony, kapral AK Zbigniew Łomczycki ps. „Zbyszko", który zmarł w wieku 62 lat w 1976 roku. Przez wiele lat starał się uzyskać chociażby strzęp informacji o Hance, jednak wszelki słuch po niej zaginął.

Przez długi czas duch czerpał moc z okruchów wspomnień zbieranych pracowicie podczas oficjalnych, rocznicowych wystąpień i westchnień tych, którzy stracili w powstaniu swoich bliskich. Kiedyś Hanka dostrzegła w tłumie swego dawnego ukochanego (a przynajmniej tak się jej wydawało). Teraz pragnie przypomnieć mu o sobie i danej tuż przed śmiercią obietnicy. Osobą wziętą za „Zbyszka" jest wybrany przez ciebie bohater. Co sprawiło, że Hanka zwróciła uwagę akurat na niego? Magnetyczna aura otaczająca garou? Fizyczne podobieństwo lub pokrewieństwo ze „Zbyszkiem"? Bycie jego reinkarnacją? Wybór pozostawiam Narratorowi.

CZĘŚĆ PIERWSZA

Po raz pierwszy Hanka zamanifestuje swoją obecność, śpiewając lubemu do ucha piosenkę, zapamiętaną z dawnych czasów:

Nie zapomnij o mnie,
Gdy będziesz miał szczęście
Gdy będziesz miał spokój
Gdy będziesz miał dom.

Dobrze by było, gdyby wybrany na ukochanego Hanki bohater pierwszy raz usłyszał tę piosenkę w trakcie opowieści poprzedzającej obecną, ale odniósł wrażenie, że to tylko złudzenie – odgłos z ulicy lub radio u sąsiada. Z upływem czasu piosenkę powtarzaj coraz częściej, aż garou pojmie, że to nie przypadek, tylko czyjejś zamierzone działanie. Bohater zacznie rozmyślać o tajemniczej piosence i jej słowach. Jego myśli staną się pożywką dla Hanki, dzięki czemu będzie ona mogła częściej kontaktować się z ukochanym (tj. bohaterem), dając mu powód do dalszych przemyśleń. W ten sposób wpadnie w błędne koło, z którego będzie czerpać duch. Częstotliwość dalszych manifestacji zostawiam MG: powinien on stosować je tym częściej, im dłużej bohater będzie się nad tym zjawiskiem zastanawiał.

W pewnym momencie Hanka będzie już na tyle silna, aby pokazać się w świecie realnym. Może – niczym *poltergeist* – przenosić różne rzeczy, pisać (starannym, niemal kaligraficznym pismem, jakim obecnie rzadko kto się posługuje), mówić (i śpiewać) do swego ukochanego, w ostateczności pojawić się na krótko w jakimś odbiciu. Przynajmniej raz dziennie będzie przypominać bohaterowi o swojej obecności. Oto kilka sposobów:

- rano bohater znajduje na stole kartkę zapisaną drukowanymi literami: „Miłego dnia". Zarówno domownicy, jak i dziewczyna (jeśli bohater takową ma) nie mają z tym nic wspólnego;
- gdy po kąpieli bohater spojrzy w zaparowane lustro wiszące w łazience, ujrzy wypisany na tafli dobrze znany tekst;
- po włączeniu radia, usłyszy piosenkę z odpowiednim fragmentem; zmiana stacji nic nie da – wszędzie leci to samo;
- Hanka na krótką chwilę będzie w stanie opanować ciało dziewczyny bohatera, aby powiedzieć mu to, co zwykle;
- gdy wieczorem bohater otworzy okno, przez ułamek sekundy będzie mu się wydawało, że w odbiciu szyby widzi nie tylko siebie, ale również kogoś, kogo nie będzie sobie w stanie przypomnieć.

Działania ducha są ukierunkowane tylko na jedną osobę – nikt, poza naszym wybrańcem, nie słyszy jej ani nie widzi. Do tego momentu nie można jej wykryć nawet przy użyciu talentów, fetyszy ani darów. Pomoc Teurga nie na wiele się przyda; po opisanych objawach zdoła on co najwyżej stwierdzić, że to może być jakiś duch. Próby ściągnięcia Hanki do naszego wymiaru (a nawet do Penumbry) również spełzną na niczym.

Nawiedzany przez Hankę bohater może liczyć tylko na pomoc swoich przyjaciół z watahy. Ci zaś mogą zrobić niewiele do momentu, kiedy duch będzie mógł się zmaterializować.

CZĘŚĆ DRUGA

Właściwy scenariusz rozpoczyna się w chwili, kiedy bohater nie może myśleć o niczym innym, niż owa piosenka. Jego umysł jest zupełnie zaprzątnięty tajemniczym czterowierszem; w końcu zacznie reagować histerycznie na samo słowo: „pamiętaj". Tekst piosenki będzie słyszał w poszumie wiatru, kapaniu wody z kranu i stukocie butów na ulicy. W tym momencie Hanka ma już wystarczająco dużo

mocy, by zmaterializować się (a tym samym być „dostrzegalna" dla Teurga i jego darów). Najpierw pokaże się bohaterowi w lustrze, prosząc o wysłuchanie – postać będzie mogła z nią porozmawiać. Jeśli to nie poskutkuje, zacznie chodzić za garou, wykorzystując każdą okazję do manifestacji (np. odbicie w szybie, twarz w tłumie). Gdyby w tym momencie ktoś zechciał ją pochwycić przy użyciu fetyszu lub rytuału, duch ucieknie, pozostawiając za sobą w Penumbrze niematerialny „ślad", łatwy do wychwycenia przez Teurga. Idąc tym śladem, wataha dotrze do miejsca spoczynku: piwnic kamienicy na Starówce, w której gruzach Hanka zginęła przed pięćdziesięciu laty. Obecnie jest ona odbudowana, jednak mieszkający w niej ludzie zupełnie nie znają historii budynku. Tam właśnie ukryje się przerażony mocą garou duch. Nie będzie stawiać oporu – co najwyżej spróbuje przeskoczyć z Tellurii do Penumbry lub z powrotem. Być może uda się przekonać Hankę, że ich towarzysz nie jest żadnym „Zbyszkiem". Wówczas, zrezygnowana, wyjawi swój cel: pragnie, aby ktoś o niej pamiętał, by nie musiała już dłużej spoczywać wśród zimnych cegieł.

Jej zniszczone kości leżą w rumowisku pod podłogą piwnicy. Tuż nad nimi biegną rury centralnego ogrzewania. Aby dostać się do szczątków, wymagana jest zgoda administracji, a o to będzie trudno. Będzie to niemożliwe, chyba że bohaterowie są w dobrych układach z kimś z plemiennej starszyzny albo mają znajomości wśród Tubylców Betonu. Sytuacja może wydawać się rozpaczliwa, zwłaszcza dla głównej postaci – niewykluczone, że duch Hanki pozostanie z nim do końca życia. Gdyby wszystkie środki podejmowane przez watahę zawiodły, możesz podsunąć im informację, że Urząd Energetyki przeprowadza właśnie na tej ulicy wymianę rur C.O. (ogłoszenia o tym będą rozwieszone na wszystkich budynkach). Za dwa dni, gdy robotnicy wezmą się za kucie w kamienicy Hanki, przypadkowo zejdą zbyt głęboko i odkryją fragmenty potrzaskanego, kobiecego szkieletu. Wiadomość o tym pojawi się w lokalnej prasie i TV. Wezwani na miejsce pracownicy administracji skojarzą szczątki z tragicznymi dziejami domu. Jeśli bohaterowie zareagują odpowiednio szybko, mogą (np. podając się za krewnych) wystąpić o ekshumację i zapewnić Hance godny pochówek na cmentarzu. W miarę regularne odwiedziny grobu, zapalanie zniczy oraz składanie kwiatów zapewnią jej tak upragniony wieczny odpoczynek. W przeciwnym wypadku jej szczątki spoczną w anonimowym grobie na cmentarzu komunalnym.

Przygoda może również zakończyć się zupełnie inaczej. Wyobraź sobie, że wataha nie wysłucha Hanki i uczyni coś głupiego, np. przywiąże ją jakimś rytuałem do miejsca dotychczasowego spoczynku (będzie to trudne, ale nie niemożliwe: duch za wszelką cenę będzie chciał trwać przy bohaterze). Rytuał ów będzie skuteczny tylko przez rok. Po tym czasie uwolniona Hanka ponownie ruszy na poszukiwanie swego wybrańca, który okazał się takim niewdzięcznikiem. Nie będzie wtedy już taka cicha i spokojna.

Gdyby postacie chciały uzyskać jakieś dane na temat rzeczywistego ukochanego dziewczyny, zafunduj im długie wertowanie tomów poświęconych oddziałom walczącym w powstaniu. Mężczyzn o pseudonimie „Zbyszko" mogło być kilku, jeśli nie kilkunastu. Sprawdzenie wszystkich nazwisk za pośrednictwem organizacji kombatanckich to długi i żmudny proces. Wszystkie informacje, jakie mogą uzyskać tą drogą, znajdują się w rozdziale „Przeciwnik".



Hanka

Wygląd: W materialnej i niematerialnej postaci wygląda tak, jak w chwili śmierci: ładna, dwudziestoletnia dziewczyna o kasztanowych włosach, opadających łagodnymi falami na ramiona. Ubrana jest w czarną marynarkę narzuconą na bluzkę w kolorze lawendy, brązową spódnicę do kolan, sięgające za kostkę buty na grubej podeszwie i niegdyś białe, obecnie mocno przybrudzone skarpety wywinięte na wierzch. Współczynników Hanki nie podaję, gdyż nie są one konieczne do poprowadzenia tej przygody.

Odgrywanie: Szara myszka, za życia czytająca z zapałem rozmaite książki, najczęściej historyczne. Cicha i wrażliwa; po śmierci jej jedynym pragnieniem jest zostawienie po sobie jakiegoś śladu, choćby w pamięci ludzkiej. Gdy nadarzy się okazja, nie spocznie, póki nie osiągnie celu.

Punkty Chwały

W przygodzie tej najważniejszy jest stosunek bohaterów do nieznanego im zjawiska – upiora. W zależności od tego, jak się zachowają, przyznaj im od 2 do 4 punktów Chwały i Honoru. Równie istotne (jak zawsze) jest odgrywanie postaci – szczególnie duże pole do popisu ma tutaj bohater, będący wybrańcem Hanki. Wreszcie, za samo obcowanie z nieznaną dotąd watasze formą bytu, przyznaj każdemu po 2 punkty Mądrości.

Miejmy nadzieję, że Michał nie zapomni o nas kiedy zdobędzie sławę, kobiety i bogactwo.

Krzysztof „Reaven" Moszyński

Ku czci poległych

Autor należy do Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

Oto opis rytuału pożegnania zmarłego wojownika – obrzędu, który może stać się wspaniałym początkiem przygody, pozwalającym narratorowi pochwalić się umiejętnością snucia historii i opisywania zdarzeń, graczom zaś pomagający wczuć się w nastrój.

Wciąż pamiętam swoją pierwszą potyczkę z istotami Żmija...

Byłem wtedy szczeniakiem, zaledwie tydzień po zakończeniu rytuału przejścia. Młody i głupi, wciąż cieszyłem się nowymi możliwościami i sądziłem, że bycie garou to najlepsze, co mogło mi się przytrafić. Nie wiedziałem wtedy, jaką to odpowiedzialność złożono na me barki...

Wracaliśmy właśnie z treningu, który odbywał się w głębi lasu. Zmęczeni, ale szczęśliwi – sześciu szczeniaków i ich instruktorka, Szalejący Wicher. Była przepiękną kobietą i niemal wszyscy mężczyźni w plemieniu zabiegali o jej względy. Poruszała się zwinnie niczym kot, pełna była tajemniczego wdzięku. W jej pobliżu serca mężczyzn zamierały. Ja, głupi nastolatek, byłem już na tyle dorosły, by odczuwać to samo – choć może na nieco odmienny sposób... Wodziłem więc za nią wzrokiem, robiąc wszystko, by tylko zwróciła na mnie uwagę, ciesząc się z każdej pochwały, jaka padła z jej ust.

Maszerowaliśmy więc tak, w nierównym szeregu, rozmawiając i dowcipkując, a Szalejący Wicher szła przed nami, czujna i milcząca jak zawsze.

Czytałem książki o bohaterach, przeglądałem nieraz komiksy... Sądziłem, że ci Źli zawsze ostrzegają, zanim zaatakują, rzucają jakiś głupkowaty komentarz, każą się poddać... Tymczasem oni nie dali nam żadnej szansy. Czarny cień przemknął między mną a Timem, młodszym ode mnie o rok blondynkiem, najweselszym z naszej szóstki szczeniąt. Krzyknąłem, bardziej ze zdziwienia niż przerażenia – a wtedy Tim zachwiał się i runął na ziemię. Z paskudnej rany trysnęła krew, a las wokół nas nagle ożył. Stałem sparaliżowany, obserwując, jak spod ziemi wyłażą ohydne, czarne parodie człowieka, jak zakończonymi ostrymi pazurami łapami czepiają się ziemi. Widziałem ich ociekające zielonym śluzem kły i nie mogłem się ruszyć. Nie wierzyłem w to, co się działo.

Wtedy Szalejący Wicher krzyknęła – a był to krzyk, jakiego nigdy wcześniej nie słyszałem. Zawołanie i skowyt jednocześnie: głośny, wibrujący, nie do zniesienia. Wzbił się w powietrze niczym ptak i poszybował ponad lasem. Otrzeźwiałem. Moi towarzysze chyba także. Zanim zdążyliśmy przyjąć postacie crinos, Szalejący Wicher odparła pierwszy atak, zabijając jedną z poczwar i poważnie raniąc drugą. Była niezwyciężona. Wierzyłem w to... Pragnąłem w to wierzyć z całych sił.

> **Stałem sparaliżowany, obserwując, jak spod ziemi wyłażą ohydne, czarne parodie człowieka, jak zakończonymi ostrymi pazurami łapami czepiają się ziemi**

Wraz z innymi szczeniętami zbiliśmy się w szarą masę, machającą bezładnie pazurami i kłapiącą zębiskami na każdego podchodzącego. Poczwary próbowały nas podejść, wyczekując na dogodny moment i atakując znienacka, po czym odskakiwały z piskiem, kiedy któremuś z nas udało się zatopić pazury w ich ciałach.

Szalejący Wicher skoczyła między przeciwników, jej zęby raz po raz rozrywały plugawe ciała, długa włócznia przebijała mięśnie, a zwinne i pełne gracji ruchy dekoncentrowały przeciwników. Nie zdając sobie sprawy z przewagi liczebnej przeciwnika, tańczyła, na zmianę wyjąc z radości i powarkując gniewnie. Była wojowniczką w każdym calu.

I wtedy ją dosięgły. Poczwary zaatakowały we trzy, a to było za wiele nawet dla tak wspaniałej wojowniczki. Przez las przetoczył się bojowy okrzyk szarżującej wataha, kilkanaście garou wypadło spomiędzy drzew, rzucając się wściekle na naszych przeciwników, a ci uciekali w popłochu; jednak szare pociski dopadły ich i zadały ostatni cios uzbrojoną w pazury łapą.

Było po wszystkim. Przeżyliśmy. Ale leżące na ziemi ciało kobiety, która była moją pierwszą, prawdziwą miłością, otaczała kałuża szybko krzepnącej, perłowo-czerwonej krwi.

Pamiętam, jakby stało się to dziś, jak wódz watahy przysiadł obok niej, jak rozejrzał się nieprzytomnie dookoła, a potem zawył – a w skowycie tym było tyle bólu i żalu, że aż zamknąłem oczy, usiłując powstrzymać niegodne wojownika łzy. To jednak nic nie pomogło. Uniosłem więc głowę i przyłączyłem się do wycia, na swój własny, nieporadny sposób. A wraz ze mną – zawyła cała obecna tam wataha.

Pogrzeb odbył się dwa dni później. Ciało poległej skropiono wonnymi olejkami i owinięto pachnącymi Gają liśćmi. Wieczorem całe plemię zebrało się nad jeziorem. Byli tam wszyscy, poza kilkoma strażnikami pilnującymi caernu. Potem przeszliśmy do Umbry – w miejscu, gdzie w naszym świecie stał caern, znajdowała się dość duża łąka. Na samym jej środku ułożony został stos, na którym leżało ciało Szalejącego Wichru. Usiedliśmy wokół niego, jeden przy drugim.

Kiedy zebrali się już wszyscy, a księżyc oświetlił jasno całą polankę, rozpoczął się rytuał. Starszyzna, do tej pory siedząca w bezruchu wokół stosu, zaczęła cicho śpiewać czy raczej nucić. W niedługim czasie do nucenia przyłączyło się całe plemię,

i tak siedzieliśmy, pogrążeni w pewnego rodzaju transie, kołysząc się wolno, niczym trawa poruszana delikatnym wiatrem...

Zapłonęło kilka małych ognisk, rozstawionych wokół stosu; nucenie ustało. Starsi zwrócili twarze ku zebranym, a jeden z nich wstał i spokojnym głosem, powiedział:

– Odeszła od nas Szalejący Wicher. Dwa dni temu stawiła czoło bestiom Żmija i przypłaciła to życiem. Jej bohaterski czyn uratował jednak sześcioro szczeniąt, które – mam nadzieję – wyrosną na równie honorowych wojowników. Szalejący Wicher przyszła do nas dziewięć lat temu, jako zagubione dziecko, szukające przyjaźni i oparcia...

Starszy mówił dalej, ale ja nie słuchałem. Przed moimi oczami przewijały się obrazy żywej, uśmiechniętej kobiety, złorzeczącej, żartującej i bawiącej się z innymi garou. Wspominałem, jak spotkałem ją po raz pierwszy, kiedy pewny siebie stawiłem jej czoło z grubym drągiem w rękach i kiedy to w mgnieniu oka nabrałem szacunku do tej kobiety, która płynnym ruchem posłała mnie na ziemię. Ona oddała za mnie życie. Czemu ona za mnie... a nie ja za nią? Dlaczego?

– ... A teraz stoimy tutaj, żegnając ją, towarzysząc jej w tym ostatnim etapie życia. Spełniła swój obowiązek względem Matki więcej razy, niż potrafię zliczyć, niechaj więc teraz Gaja przyjmie ją do siebie! – zakończył swoją przemowę starszy.

– Gaju, przyjmij ją do siebie! – zawtórowały inne wilkołaki. I ja krzyknąłem wraz z nimi. Wiedziałem... Byłem pewien, że Gaja otoczy ją miłością i opieką... Ale i tak było mi żal, że odeszła...

Starszy przyłożył pochodnię do stosu, a ten zajął się w mgnieniu oka. Czysty, niczym nie skażony ogień zapłoną wesoło, jakby nie wyczuwając doniosłości chwili. Z zazdrością pomyślałem o ogniu, pieszczącym ciało mej instruktorki... Czy to dlatego trzeszczy tak radośnie? Czy nabija się ze mnie?

Garou wstały nagle, wyrywając mnie z zamyślenia. Przez moment staliśmy tak, wpatrzeni w płomienie, a potem z kilkunastu gardeł jednocześnie wydobyło się pożegnalne wycie – długie, pełne ciepła i serdeczności, zabarwione smutkiem i tęsknotą... W czymś takim jeszcze nigdy nie brałem udziału. Czułem mentalną więź ze stojącymi obok mnie, łączyłem się z nimi w żalu; wyliśmy razem, wspominając Szalejący Wicher...

Nagle stos się zawalił. Płonące gałęzie wpadły do dołu, na którym przedtem stały. Ciało podziwianej przez mnie kobiety zniknęło nam z oczu... Myślałem, że teraz rozejdziemy się do legowisk, a każdy będzie próbował poradzić sobie z własnym bólem i myślami... Ale nie – kiedy tylko drewna skończyły płonąć, dół został zasypany, a na wierzchu grobowca położono świeże kwiaty. Wyglądały przepięknie – ostatni hołd, ostatni podarunek...

I wtedy starszy zawył – a ja rozpoznałem ten skowyt. Było to zawołanie do polowania, do boju, do wyścigu. I wszyscy obecni, poza starszyzną, która została, by dokończyć obrządków, rzucili się w lasy Umbry. Pobiegłem z nimi.

Nie pamiętam, jak znalazłem się z powrotem na swoim legowisku – przypuszczalnie starszyzna pomogła powrócić każdemu, kiedy już zakończyliśmy harce. Ale wiem, że biegłem jak szalony, wyjąc jak potępieniec wymijałem drzewa, z dziką rozkoszą rzucałem się do płytkich strumieni i rozchlapywałem wodę z kałuż. A obok mnie biegli inni, szaleni jak ja, całkowicie pochłonięci jedną tylko myślą – biec jak najdalej, jak najdłużej.

Szał zapanował nad nami niepodzielnie, ale nie taki Szał, przed jakim ostrzegają was starsi garou – był to jedyny w swym rodzaju, piękny Szał, pozwalający zasmakować ofiarowanej nam wolności, wyciszający ból i udrękę...

A teraz chodźcie, szczenięta, wracamy do obozu. Wystarczy nauki i opowieści z mojej przeszłości. Kiedyś i wy, podobnie jak ja wiele lat temu, staniecie się dorośli... A jeśli będziecie wystarczająco pilnie się uczyć, może również staniecie się instruktorami... Jak ja... I jak Szalejący Wicher...

Nie każdy pogrzeb będzie wymagał takiego obrządku – niektórzy po prostu nie zasługują na podobne pożegnanie; zdarzyć się też może, że nie będzie czasu na całą ceremonię. Zazwyczaj jednak dorosłe garou żyjące w watahach żegnane są w ten sposób. Z godnością i szacunkiem.

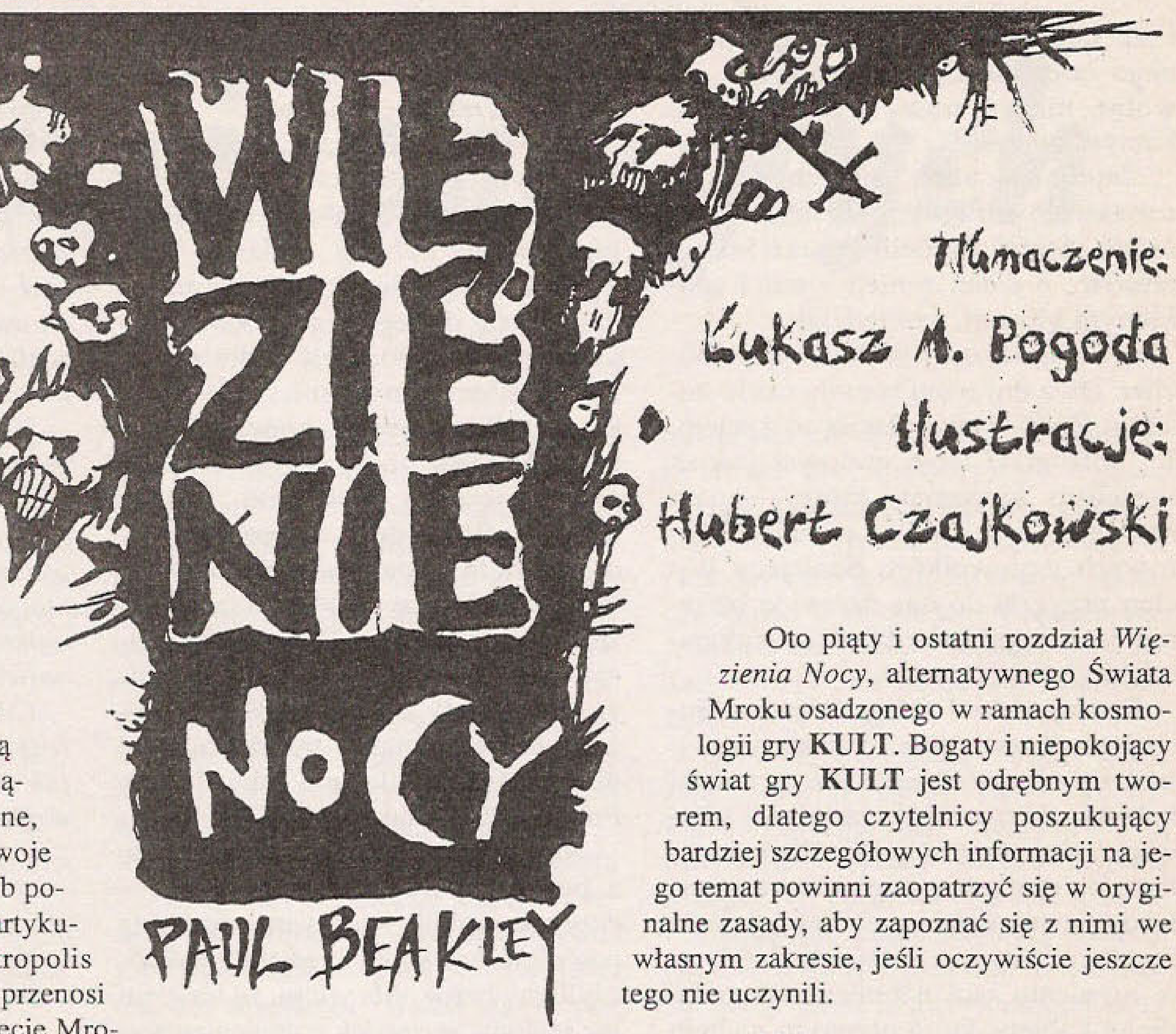
Obecność na pogrzebie nie jest obowiązkowa – przychodzą ci, którzy zmarłego znają, ale nikt nikogo zmuszać nie będzie; oczywiście, czyjaś nieobecność może zostać niezbyt dobrze odebrana...

Kiedy – w jakiejś większej bitwie – polegnie np. kilkunastu garou, obrządek przeprowadza się podobnie, tyle że stos jest większy i leżą na nim niemal wszystkie ciała. Na osobnych stosach kładzie się wtedy szczególnie zasłużonych lub szanowanych. Także przemowy pożegnalne są krótsze.

W większości przypadków krótką przemowę wygłasza jeden ze starszych, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by zrobił to dowolny garou – i to jest właśnie szansa dla graczy. Tu mogą się popisać, próbując w jak najkrótszym czasie przypomnieć o jak największej ilości zasług zmarłego...

Cóż, tak to właśnie wygląda. Pozostaje tylko pożegnać się... i życzyć jak najmniejszej liczby okazji do wzięcia udziału w takim obrządku.

Reaven postanowił ku czci naszych czytelników zarzucić redakcję masą wilkołaczych tekstów. Liczymy się z tym, że będą polegli.



Więzienie Nocy

Część 5: Szaleństwo i niewola

Tłumaczenie: Łukasz M. Pogoda
Ilustracje: Hubert Czajkowski

Tekst zaczerpnięty z magazynu White Wolf Inphobia nr 58

Wydawać by się mogło, że uniwersum **KULT-u** i Świata Mroku są same w sobie ponure i przygnębiające. Teraz zostały ze sobą połączone, dzięki czemu możecie umieścić swoje opowieści w powstałej w ten sposób posępnej krainie. W tej serii pięciu artykułów zaprezentujemy Wam Metropolis Świata Mroku. Każdy z odcinków przenosi jedną z gier umieszczonych w Świecie Mroku do świata **KULT-u** (także jak dotąd nie przetłumaczone na język polski gry **Wraith/Upiór** oraz **Changeling/Odmieniec** – przyp. tłum.). W zeszłym odcinku zajmowaliśmy się **Magiem**. Tym razem skupiamy się na **Upiorze**.

Każdy z nas jest jednym z odmieńców, który może się kiedyś Przebudzić. Opowieści o przerażających bestiach, trollach pod mostami i wiedźmach pożerających dzieci są jednymi z najgorszych kłamstw, jakie nam wmawiano i leżą one gdzieś pomiędzy „wykształceniem" a „religią". Rodzice i opiekunowie ogłupiają nas, przez co zapominamy o prawdzie leżącej pośród baśni o czarodziejskich krainach. Zapomnieliśmy, że to my jesteśmy potworami z legend. Zapomnieliśmy o naszym boskim pochodzeniu, o którym świadomość wraca nam jedynie wtedy, gdy popadamy w szaleństwo, pragnąc je ukryć.

Zapomnieliśmy o naszym boskim pochodzeniu, o którym świadomość wraca nam jedynie wtedy, gdy popadamy w szaleństwo, pragnąc je ukryć

Inną drogą ukrycia naszej boskości jest „kreatywność". Jaki jest lepszy sposób starania się o moc Demiurga, aby tym samym nieco jej przejąć? Odmieńcy w Więzieniu Nocy są zbrodniczymi szaleńcami, Pogranicznikami i mającymi przywidzenia kultystami.

Dzieci niemal zawsze są niebezpieczne, a ich siłę trzymają w szachu jedynie te elementy Kłamstwa, które sprawiają, że kochają i poważają swoich rodziców i opiekunów. Niewielu rodziców zdaje sobie sprawę, że ciała ich pociech są tylko gospodarzami tych starożytnych dusz na nowo narodzonych w obrębie Iluzji, które dopiero uczą się ograniczeń tego świata. Niektórzy z nas, w niezwykle podeszłym wieku na powrót odkrywają, jak przełamać Iluzję. Artyści i narkomani także mają w sobie wielką siłę, gdyż ich chaotyczne i nie poddające się klasyfikacji wzorce myślowe wydają się łamać Iluzję z każdym ich ruchem. W Więzieniu Nocy szaleństwo i sny mogą stać się ciałem. Gdy tylko przedostaną się do naszego świata, nikt nad nimi już nie panuje.

Oto piąty i ostatni rozdział *Więzienia Nocy*, alternatywnego Świata Mroku osadzonego w ramach kosmologii gry **KULT**. Bogaty i niepokojący świat gry **KULT** jest odrębnym tworem, dlatego czytelnicy poszukujący bardziej szczegółowych informacji na jego temat powinni zaopatrzyć się w oryginalne zasady, aby zapoznać się z nimi we własnym zakresie, jeśli oczywiście jeszcze tego nie uczynili.

ZEW

Pewnego ranka pocztowy konwojent budzi się, ładuje swoją broń, zakłada kamizelkę kuloodporną i unicestwia kolegów z pracy w wybuchu nagłego szału. Ujrzał prawdę – odkrył, że jego zwierzchnik jest Azgulem i nie był pewny, kto nim jeszcze może być; albo zrozumiał, że wszyscy ślepo służyli Ketherowi, pakując kłamstwa ukryte pośród reklamówek, bądź też fałszowali pocztę od „przyjaciół".

Gdzie indziej, ciężko pracujący eks-wojskowy zdecydował, że już usłyszał dostatecznie dużo kłamstw od plugawych istot sprawujących władzę w jego kraju. Kiedy odnalazł bramę do cytadeli Archonta Geburaha w sercu rządowego budynku w centrum Oklahomy, mógł tylko zniszczyć go razem ze stojącymi na straży liktorami. Stało się tak, bowiem zdecydował, że to jedyny sposób na ochronę bliskich i siebie samego. Stało się tak, gdyż jesteśmy społeczeństwem stojącym na krawędzi chaosu. Nawet gospodynie domowe i dobrze wychowani nauczyciele wykazują symptomy czegoś, co autorytety poczytują za „szaleństwo".

W tych ostatnich dniach brutalności i szaleństwa, Prawda bulgoce przy powierzchni, nie mogąc już dłużej pozostawać w ukryciu. Każdego dnia coraz więcej osób dociera do krawędzi Iluzji, a nawet poza nią – odkrywają kłamstwa, które kryją się w nowoczesnym społeczeństwie: nie jesteśmy bezpieczni w naszych łóżkach, rząd nie troszczy się o nasze dobro, a przyszłość jest mroczniejsza niż dzień obecny.

Magowie odkryli obecność Iluzji i czynią świadomy wysiłek, aby ją przekroczyć. Tymczasem odmieńcy docierają do prawdy przez pomyłkę. Czasami rodzą się szaleni, ale ich choroba umyka w szpitalu uwadze liktorów. Kiedy indziej we właściwym kierunku pcha ich silny psychiczny szok, który nagle lub stopniowo łamie zrozumienie „rzeczywistości" Demiurga.

Złamane przez plugawy proces Przebudzenia ofiary ambitnych kultów magicznych również często odchodzą, aby stać się odmieńcami. Wreszcie na sam koniec Stowarzyszenia Szaleństwa (patrz dalej) rozszerzają swoje szeregi, przyciągając ku sobie niewinnych ludzi.

Ogólnie rzecz biorąc, stowarzyszenia są bardzo kapryśne jeśli chodzi o dobór rekrutów; niektórzy na potencjalnych członków wskazują osoby, które kochają – lub nienawidzą. Ofiarami mogą stać się zarówno starzy, jak i młodzi. Wieki temu stowarzyszenia preferowały dzieci, niekiedy zastępując ofiarę już Przebudzonym niemowlęciem, skąd wzięły się legendarne opowieści o odmieńcach i nazwa, którą określają siebie zamroczeni członkowie stowarzyszenia.

Stowarzyszenia zadają swoim niechętnym rekrutom niewymowny ból – tak fizyczny, jak i psychiczny – aby przełamać ich związek z Iluzją. Środki halucynogenne, głodówki i brutalne akty gwałtu grupowego są jednymi z najpowszechniejszych metod. Każde ze Stowarzyszeń przedkłada jedne metody nad inne, zgodnie z naturą swoich własnych zaburzeń (patrz ramka *Zniewolenie*).

Rodzaje zaburzeń

Odmieńców w Więzieniu Nocy można podzielić na kategorie zgodnie z naturą ich zaburzeń. Po przebudzeniu, odmieniec z łatwością postrzega swoje siostry i braci, dzięki czemu zawsze może określić, czy ktoś nie symuluje własnego stanu. Obecni pośród rzeszy lekarzy liktorzy poszukują typowych symptomów Przebudzenia: schizofrenii („halucynacji", będących fasetami Prawdy powoli dostrzeganymi przez daną osobę), dziwnych urojeń (zazwyczaj na temat fantastycznych lub przerażających stworzeń) oraz paranoi. Symptomy są dość wyraźne, więc liktorzy mogą podjąć decyzję o ubezwłasnowolnieniu niemalże każdej osoby z ulicy. Jednakże rzadko można spotkać prawdziwie przebudzonych. Ci, których rozpoznano, są szybko „leczeni", często przy użyciu środków farmakologicznych, ale i niekiedy czarami zamaskowanymi pod postacią terapii. Intensywność zaburzeń rośnie od wieku dziecięcego do dorosłości, aż w końcu jej efektem jest w pełni rozwinięta psychoza. Jeśli odmieniec nie zostanie poddany leczeniu, jego zaburzenia psychiczne w końcu kompletnie go pochłoną, uwalniając tym samym z okowów Iluzji. Osoby owładnięte bardzo silnymi psychozami stają się Mesjaszami (patrz dalej).

Intensywność zaburzeń rośnie od wieku dziecięcego do dorosłości, aż w końcu jej efektem jest w pełni rozwinięta psychoza

Autyści: Ludzie o autystycznych osobowościach są niezdolni do utrzymywania normalnych związków z otoczeniem i już w młodości oddalają się od rzeczywistości. Wielu z nich może zareagować agresją na drwiny, a niemal wszyscy zwracają się ku bezpośrednim formom komunikacji, takim jak komputery lub sztuka. Autyzm jest zawsze wykrywany w dzieciństwie, a obciążone nim osoby mają najczystsze i najwcześniejsze wizje Prawdy, dlatego liktorzy obserwują ich bardzo uważnie.

Giganci: Ci odmieńcy zazwyczaj powstają w rezultacie fizycznych zaburzeń, których wynikiem jest rozrost ciała i umysłowy niedorozwój. Podobne efekty można osiągnąć dzięki różnym lekom lub eksperymentalnej terapii genowej. Wielcy i głupkowaci trolle dzięki podatności na manipulację są ulubionymi „żołnierzami" Stowarzyszeń Szaleństwa. Z uwagi na umysłowe ograniczenia, nie potrafią zrozumieć złożoności Kłamstwa, jakim jest nasza rzeczywistość.

Nałogowcy: Są tak silnie uzależnieni od pewnych substancji lub działań (często wielu jednocześnie), że łatwo wpadają w szał, sfrustrowani niemożnością zaspokojenia swoich rosnących potrzeb. Nałogowcy szukający seksu często uciekają się do brutalnego gwałtu, niewolenia na wpół temu przychylnych kochanków, molestowania dzieci i starców, jak również popadają w psychiczne zależności, gdyż nie mogą w inny sposób doznać spełnienia. Od chwili, gdy zaczęli się budzić, sprzedawane na ulicach narkotyki nie są dla nich dostatecznie mocne, więc stopniowo zaczynają poszukiwać w egzotycznych lokalach lub prywatnych laboratoriach coraz silniejszych substancji.

Ofiary natręctw: Niezdolne do kontrolowania swoich pierwotnych instynktów, wędrują ponad Iluzję, gdyż Kłamstwo nie stanowi dla nich żadnej bariery. Ci odmieńcy wcześnie się uczą, jak żyć ze swoją chorobą i często wymyślają opowieści o dalekich podróżach, aby objąć trudną sytuację, w której akurat się znaleźli. Wiele ofiar natręctw traci zdolność odróżniania prawdy od fikcji, czego efektem są złożone urojenia.

Paranoicy: Obsesyjnie chronią się przed zagrożeniami, jakie dostrzegli ponad Iluzją. U niektórych paranoja często łączy się z urojonym narcyzmem, manią wielkości oraz przypływami głębokiej depresji. Wielu z nich wierzy, że musi wypełnić jakąś misję, inni zaś postrzegają siebie jako wielkich przywódców. Paranoicy często narzucają sobie i innym dziwne reguły zachowań; ponadto często zostają przywódcami Stowarzyszeń Szaleństwa.

Pogranicznicy: O ludziach, podążających ku przebudzeniu w wyniku bliskości Metropolis, wspominaliśmy w pierwszej części *Więzienia Nocy*. Efektem stałego przebywania w polu działania sił rodzących się na pograniczu pękającej Iluzji i rzeczywistości są takie objawy, jak sucha i zszarzała skóra, a także wyłupiaste oczy; niekiedy Pogranicznicy są porównywani do węży. Psychologicznie są paranoikami i zawsze cierpią na schizofrenię, jako że ich umysły wciąż wyłuskują z obrazu otoczenia fasety prawdy. Podobne warunki panują często na podmiejskich terenach, gdzie wpływ boskiej sfery Gai jest bardzo silny. Obcy zmiennokształtni, kryjących się na odludnych terenach, nazywają ich krewniakami (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*).

Psychopaci: Psychopaci mający częste napady brutalności i paranoidalne urojenia są niezwykle niebezpieczni i nieprzewidywalni. W miarę, jak ich stan się pogarsza, powoli przekształcają się w bardziej nastawione na walkę formy, nieraz wykształcając rekinie zęby lub masywne muskuły. Chorzy biorą udział w tak nieludzkich praktykach, jak kanibalizm i tortury.

Stany lękowe: Okaleczeni przez galopujące fobie w późniejszych stanach choroby, często przekształcają się w nieludzkie istoty (zazwyczaj zwierzęta), aby ukryć się i ochronić przed swoimi lękami. W czasie konfrontacji, zachowują się jak patologiczni kłamcy.

Stowarzyszenia Szaleństwa

Każdy odmieniec zawsze może określić chwilę, w której ktoś inny ujrzał Prawdę. Wszyscy zdają sobie sprawę, że w jedności siła, więc przebudzeni odnajdują się i gromadzą dla wzajemnej ochrony. Z czasem te zgromadzenia stają się bardziej formalne, aż w końcu powstaje Stowarzyszenie Szaleństwa. Małe stowarzyszenia są zazwyczaj słabo zorganizowane i nie są niczym więcej, niż pstrą mieszaniną maniaków połączonych koleżeńskimi więzami. W typowych przypadkach członkowie grupy wybierają spośród siebie na stanowisko Księcia Głupców szczególnie potężnego odmieńca, którego charyzma i wola będzie trzymała stowarzyszenie w kupie. Takie małe grupy mogą



Zniewolenie

Zaistnieć może dowolny twór lub moc, jeśli tylko odmieniec może ją sobie wyobrazić. Jedynymi ograniczeniami są jego wyobraźnia i siła Iluzji. Odmieńcy tym samym zdobywają siłę poprzez rozwijanie swojej pomysłowości i osłabianie Iluzji. Mogą to czynić na wiele sposobów. Najpowszechniejszym jest zniewalanie uśpionych, którzy pomogą odmieńcowi rozedrzeć lokalną rzeczywistość. Najczęściej niewolnikami stają się artyści i inni twórcy, których zmusza się do ciągłego wykonywania prac. Ich patroni zaś powoli zbierają nowe pomysły, jednocześnie doprowadzając nieszczęśników do szaleństwa.

Inni odmieńcy niszczą Iluzję, zrywając z seksualnymi tabu. Nałogowcy często wykorzystują swoich seksualnych niewolników na nowe i przerażające sposoby, próbując ich złamać różnymi aktami przemocy fizycznej i psychicznej. Oczywiście, efekty tej praktyki maleją w miarę, jak Nałogowiec i jego niewolnicy stają się coraz bardziej znudzeni. Stowarzyszenia korzystające głównie z seksualnego niewolnictwa bardzo często łączą haniebne praktyki z narkotykami i psychiczną manipulacją.

Niektóre grupy uciekają się do farmaceutyków jako do metody powodującej u ludzi utratę zdolności do kojarzenia i myślenia asocjacyjnego, jednak takie postępowanie nieuchronnie sprowadza na ich ofiary szaleństwo. Halucynogeny są popularne i efektywne, jednak szaleństwo powodowane przez odstawienie wysoce uzależniających substancji również daje wspaniałe efekty. Liktorzy zapobiegają temu, przepisując leki wyciszające emocje, takie jak litium lub prozak.

Ponadto niektóre stowarzyszenia wywołują u swoich „murzynów" szaleństwo bardziej subtelnymi i pokrętnymi metodami. Co najmniej jedna grupa odmieńców, zwana Gaslighting (od tytułu filmu z 1944 roku) jednoczy się przeciwko uśpionemu śmiertelnikowi na długie tygodnie lub miesiące, łamiąc jego równowagę emocjonalną różnymi figlami, kłamstwami, a niekiedy też magią.

być bardzo niebezpieczne dla zamkniętych w więzieniu ludzi, a ich członkowie czasami łapią dzieci lub dorosłych w łóżkach i dołączają do swoich orszaków. Zdarzają się wypady odmieńców do miast, polegające na wyszukiwaniu i mordowaniu wszelkich stworzeń, które wydadzą im się niebezpieczne. Zazwyczaj ofiarami stają się istoty z Metropolis lub Piekła, ale bywa, że ich szaleństwo powoduje także śmierć wielu niewinnych ludzi. Niektóre stowarzyszania dzielą się niewolnikami, z których ekstrahują moc i władzę (patrz ramka *Zniewolenie*).

W Ameryce, na odległych obszarach stanów Nowej Anglii, Utah lub Nowego Meksyku, znajduje się wiele małych miast zaludnionych wyłącznie przez członków stowarzyszeń i ich poddanych. Istnieją także lepiej zorganizowane i bogate Stowarzyszenia Szaleństwa, niekiedy nawet działające na całym świecie, które małe społeczności często przyjmują za swoje filary. Stowarzyszenia często opierają swoją działalność na wierzeniach religijnych lub jakimś posłannictwie, a największym z nich i najbardziej wpływowym przewodzą Mesjasze.

Mesjasze

Im dłużej odmieniec żyje ze swoją „chorobą", tym bardziej się budzi. Wielu chorych we wczesnych stadiach przebudzania, jeśli nawet nie większość, łapią liktorzy i poddają leczeniu (czyli reedukują) zanim staną się zagrożeniem dla Iluzji.

Jednakże są tacy, którym udało się ujrzeć Prawdę w całej swojej okazałości. Wyzwoleni z więzienia w pełni panują nad zaburzeniami i mogą wedle woli podróżować przez Metropolis, Piekło i dowolną liczbę obcych rzeczywistości. Są wolni od przekleństwa śmierci, oczyszczenia i ponownych narodzin. Odzyskali boskość. Te całkowicie przebudzone istoty nazywają siebie Mesjaszami. Wierzą, że Demiurg narodził się ponownie w naszym świecie w ich postaci i możliwe, że w jakimś sensie mają rację. Mesjasze są fragmentami Boga we wszystkich przebudzonych. Używają swojego niesamowitego wpływu, aby otaczać się wyznawcami, którym pomagają znaleźć drogę poprzez Iluzję; często też wybierają na swoich apostołów innych przebudzonych odmieńców. Wyznawcy działają także jako pierwsza linia obrony przed liktorami pragnącymi zniszczyć Zbawiciela.

Dzięki swoim potężnym i obejmującym szerokie kręgi rzeszom wyznawców, niejeden Mesjasz stał się charyzmatycznym przywódcą uśpionych śmiertelników. Typowa struktura organizacji tego rodzaju składa się z wielu kościołów sprawujących posługi dla ślepych wyznawców, tajnego stowarzyszenia, które przyciąga zbliżające się ku krawędzi snu owieczki do siebie i wewnętrznego kręgu pozostającego w bezpośrednim kontakcie z Mesjaszem. Jednak prawdziwi Zbawiciele są rzadkością na naszym świecie, gdyż większość z nich znika na wieki, aby badać Prawdziwą Rzeczywistość leżącą za murami naszego niewidzialnego Więzienia. Ci, którzy pozostali pośród nas, przebudzili się albo dawno temu i ciągną do ludzkiego towarzystwa, albo dopiero co, biorąc na siebie odpowiedzialność za przebudzenie ze snu reszty ludzkości.

Odległe siły

W Więzieniu Nocy działają niezliczone kulty oczekujące na Apokalipsę, załamanie Iluzji, której efektem będzie wyzwolenie całej ludzkości. Wiele tradycji uczonych magów ma podobne plany, aczkolwiek chcą oni doprowadzić raczej do masowego przebudzenia na całym świecie. Prawdą jest, że ludzkość sama powoli ucieka z tego świata. Gwałt i szaleństwo rośnie, a z nimi popularność różnych sekt.

Technologie telekomunikacyjne rozluźniają nasz kontakt z typową, zwyczajną rzeczywistością. Parafrazując Elliota,

możemy powiedzieć, że nasz świat nie skończy się grzmotem, ale skamleniem. I nie ma takiej rzeczy, którą Archonci mogliby zrobić, aby powstrzymać ten proces. Widać, że nasi strażnicy przegrywają bój. Dawno temu Tiphareth kontrolowała sztukę i twórczość, aby nie prowadziła do prawdy, obecnie zaś wspomaga twórców, kreujących dzieła podważające nasze pojmowanie świata. Z pomocą Malkuth nasza rasa powoli traci kontrolę nad swoimi zmysłami, a populacja odmieńców rośnie i rośnie.

Zdarzają się wypady odmieńców do miast, polegające na wyszukiwaniu i mordowaniu wszelkich stworzeń, które wydadzą im się niebezpieczne. Zazwyczaj ofiarami stają się istoty z Metropolis lub Piekła, ale bywa, że ich szaleństwo powoduje także śmierć wielu niewinnych ludzi

Aniołowie Śmierci ogromnie interesują się odmieńcami, gdyż odkąd ich celem jest zniszczenie Iluzji i dominacji Metropolis, Aniołowie i ich razydzi często angażują się w działalność rozmaitych Stowarzyszeń Szaleństwa. Najaktywniejsi pośród społeczeństwa odmieńców to: Chagidiel, który zabezpiecza ojcowską przemoc wobec dzieci i wcześnie zasiewa ziarno szaleństwa; Sathariel, matka chaosu rozmywająca osobowości i wzbudzające destruktywne impulsy; Golab, oprawca wywołujący ból, który niczego nie uczy; Gamaliel, który podważa prawa Demiurga i tabu dotyczące namiętności i seksu (patrz część czwarta: *Nekropolis: Metropolis*). Aniołowie Śmierci są także często uwikłani w zniewalanie śmiertelników przez Stowarzyszenia Szaleństwa (patrz ramka *Zniewolenie*). Pod ich wpływem ubezwłasnowolnieni ludzie stają się usłużnymi sługami zdanymi na łaskę lub niełaskę kapryśnych odmieńców.

Szaleństwo nie tylko umożliwia stopniowe wyzwalanie się z Więzienia, ale też często odbija się na naszym świecie w fizycznej formie chimer, zrodzonych prosto z koszmarów cierpiących. Gdy tylko zostaną one uwolnione, nikt – nawet twórca – nie może ich zatrzymać (pomysły na istoty zrodzone z szaleństwa można czerpać z ramki w części trzeciej: *Wstąpienie jest kłamstwem*).

Każdy może usłyszeć zew i każdy może odkryć w sobie boską naturę. Dochodzenie do prawdy może nas doprowadzić do szaleństwa, jednak w ostateczności będziemy wolni.

To koniec! Co będzie jutro, nie wie nikt...



WIEDZA TAJEMNA

Sfera Czasu i Przestrzeni

Czas i przestrzeń są fałszem. Te wymiary pozwalają naszym spętanym umysłom zrozumieć otoczenie. Inne istoty postrzegają czas i przestrzeń na wiele różnych sposobów, które dopiero uczymy się rozumieć dzięki matematyce. Przebudzony człowiek może ujrzeć wieczność, bawiąc się do woli wymiarami. Może przyśpieszyć lub spowolnić wewnętrzny zegar, a w późniejszych etapach nawet przesuwać się do przodu lub wstecz czasu. Może także zwiększać lub zmniejszać odległości pomiędzy dwoma miejscami, w końcu nawet teleportując się przez czas i przestrzeń. Liktorów uzbrojono w wiedzę tajemną, która pozwala im na podobną kontrolę nad czasem i przestrzenią, a niektórzy z nich polują na przebudzonych ludzi, którzy przeskakują przez wieki historii.

POZIOM 1

Manipulacja czasem i przestrzenią – rzucający czar może wpływać na postrzeganie czasu i przestrzeni przez ofiarę.

Widzenie przez czas i przestrzeń – rzucający czar może otworzyć portal do innych czasów i innych miejsc, aby je obserwować lub nawet do nich przejść. Czarodziej musi jednak być doskonale obeznany ze swoim celem.

POZIOM 2

Przywołanie stwora czasu i przestrzeni – rzucający czar przywołuje do siebie stwora ze sfery Czasu i Przestrzeni. Przykładowo może to być Aetat oraz Aspectus. Aetaty to żylaste, widmowe stworzenia, które wykrywają zmiany w postrzeganiu czasu przez ludzi i pożerają tego przyczyny. Aspecti zaś są dygoczącymi, humanoidalnymi istotami, które opętują śpiące lub bezsilne osoby i zmuszają je do postrzegania więcej, niż trzech wymiarów przestrzeni, czego efektem jest wymazanie ich z naszej rzeczywistości.

Spętanie stwora czasu i przestrzeni – tym czarem można przymusić istoty Czasu i Przestrzeni do służby.

POZIOM 3

Odesłanie stwora czasu i przestrzeni – pozwala rzucającemu czar odesłać jedną z przywołanych istot Czasu i Przestrzeni.

Wypędzenie stwora czasu i przestrzeni – ekspulsuje istotę pochodzącą ze sfery Czasu i Przestrzeni.

POZIOM 4

Psychometria – rzucający czar odczytuje przeszłą i przyszłą historię dotykanego obiektu.

Prawdziwe widzenie – czarodziej może zobaczyć i usłyszeć dowolne wydarzenie, o którym wie, że miało kiedyś miejsce.

POZIOM 5

Odnalezienie obiektu – czarodziej może odnaleźć dowolną rzecz lub osobę istniejącą gdzieś w czasie i przestrzeni. Poszukiwany obiekt musi być bardzo precyzyjnie określony.

Nowa dycyplina: Kowal Pieśni

Tekst zaczerpnięty z pisma „Earthdawn Journal" nr 5
Craig Wright
Przekład: Tomek Kreczmar

Kowal Pieśni to elficka dyscyplina, kładąca największy nacisk przede wszystkim na sztukę. Łączy ona umiejętności artystyczne Trubadura z iluzjami, mającymi zaszokować audytorium. Kowale Pieśni potrafią również tworzyć najwspanialsze dzieła elfickiej sztuki – broń. Połączenie Trubadura ze Zbrojmistrzem, okraszone pomniejszymi mocami Iluzjonisty sprawia, że ta dyscyplina jest bardziej ceniona wśród elfów niż Zbrojmistrz. Kowale Pieśni mieli jednakże jeszcze jeden cel, który został zapomniany w chwili, gdy Smocza Puszcza uległa splugawieniu. Przed laty przedstawiciele tej dyscypliny byli agentami królowej elfów, którzy nie tylko pielęgnowali kulturę swej rasy.

Kowale Pieśni naszych czasów są jedynie bladymi cieniami tych sprzed lat, choć krwawe elfy coraz częściej podążają ścieżkami tej dyscypliny, zwykle łącząc ją z jakąś inną. Niegdyś Kowalami Pieśni zostawali ci adepci, którzy okazali, że pragną służyć królowej. Niestety, po powstaniu Krwawej Puszczy i po schizmie wśród elfów, pojawiło się wielu adeptów wybierających tylko tę dyscyplinę. Nie zmienia to jednak faktu, że wielu legendarnych Kowali Pieśni było również, na przykład, Fechtmistrzami.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli, Charyzma

Ograniczenia rasowe: tylko elfy

Rytuał karmiczny: Kowal Pieśni odprawia swój rytuał wykorzystując umiejętność artystyczną. Kiedy już rozpocznie „przedstawienie", nie może go przerwać – musi być całkowicie pogrążony w owej umiejętności.

Umiejętności artystyczne: aktorstwo, gawędziarstwo, malowanie, muzykowanie, taniec

PIERWSZY KRĄG

Talenty
Broń biała
Czytanie/pisanie
Pieśń uczuć*
Rytuał karmiczny
Umiejętności artystyczne*
Unik*

DRUGI KRĄG

Talenty
Historia przedmiotu
Przekucie ostrza*
Wytrzymałość (6/5)

TRZECI KRĄG

Talenty
Broń miotana
Pierwsze wrażenie*

CZWARTY KRĄG

Wizje: Moc analogiczna do specjalnej zdolności Iluzjonisty.

Talenty
Empatia
Tkanie wątków (iluzje)*

PIĄTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Kowala Pieśni zwiększa się o 1.

Talenty
Uwodzicielski uśmiech
Znajomość języka

SZÓSTY KRĄG

Karma: Kowal Pieśni może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Charyzmy.

Talenty
Osłabienie klątwy
Zimna krew*

SIÓDMY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Kowala Pieśni zwiększa się o 1.

Talenty
Mimikra*
Naśladowanie głosu

ÓSMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Kowala Pieśni zwiększa się o 1.

Talenty
Przejrzenie iluzji*
Wykrywanie broni

DZIEWIĄTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Kowala Pieśni zwiększa się o 2.

Talenty
Czytanie/pisanie znaków magicznych
Pancerna matryca
Rzucanie czarów

DZIESIĄTY KRĄG

Pocałunek: Moc analogiczna do specjalnej zdolności Trubadura.

Talenty
Trwałe wrażenie
Ukrycie broni

JEDENASTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Kowala Pieśni zwiększa się o 2.

Talenty
Test życia
Zapamiętanie obrazu

DWUNASTY KRĄG

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy zwiększa się o 25.
Obrona magiczna: Obrona magiczna Kowala Pieśni zwiększa się o 1.
Talenty
Dar języków
Ukryta myśl*

TRZYNASTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Kowala Pieśni zwiększa się o 1.
Talenty
Rozmowa z duchami
Umysłowa więź

CZTERNASTY KRĄG

Testy zdrowienia: Kowal Pieśni zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.
Inicjatywa: Stopień inicjatywy Kowala Pieśni zwiększa się o 1.
Obrona społeczna: Obrona społeczna Kowala Pieśni zwiększa się o 1.
Talenty
Odporność na trucizny
Tygrysi skok

PIĘTNASTY KRĄG

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Kowala Pieśni zwiększa się o 2.
Karma: Kowal Pieśni może wykorzystać punkt karmy podczas testu zdrowienia.
Talenty
Astralna kieszeń
Zrzucenie winy

UMIEJĘTNOŚCI ARTYSTYCZNE

Stopień: –	**Umiejętność:** nie
Akcja: nie	**Wyczerpanie:** nie
Karma: nie	**Ograniczenie rasowe:** tylko elfy

Talent dyscyplinarny: Kowal Pieśni

Wiele elfów poznaje ten talent, gdyż pozwala on magicznie wykorzystywać umiejętności artystyczne. Działa on bardzo podobnie do ludzkiej *wszechstronności* – każdy poziom *umiejętności artystycznych* pozwala elfowi kupić jedną z nich, jakby była talentem z kręgu 1-4. Za każdą umiejętność trzeba zapłacić oddzielnie punktami legend. Maksymalny poziom każdej umiejętności artystycznej zdobytej dzięki temu talentowi jest równy jego poziomowi. Elf może również poznawać umiejętności w zwykły sposób (czyli bez użycia magii), korzystając z normalnych zasad. Ma on również prawo uczyć ich, choć osoby pozbawione tego talentu będą je zdobywać w zwykły sposób. *Umiejętności artystyczne* są dostępne na pierwszym poziome wszystkim elfom i tylko im. Talent ten wlicza się do grupy talentów, jakie należy podnieść, by awansować na kolejny krąg, jedynie w przypadku Kowala Pieśni.

Craig zawsze lubił bawić się młotkami, nic więc dziwnego, że kowale są jego ulubieńcami. Co prawda pieśni wykonuje trochę gorzej, ale połączenie tych dwóch hobby nie wyszło chyba najgorzej, skoro w efekcie powstała całkiem niezła dyscyplina...

Richard Tomasso

PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Przekład: Tomek Kreczmar

Tekst zaczerpnięty z pisma „Earthdawn Journal" nr 8

Jak inaczej może się rozpocząć kampania poza zwyczajowym „wpadamy na siebie w gospodzie" lub „reagujemy na wołanie po pomoc"? Biorąc pod uwagę różnorodność politycznych frakcji, ras i wszelkich innych elementów świata **Przebudzenia Ziemi**, istnieje wiele sposobów rozpoczęcia przygody oraz wiele tematów, wokół których może się toczyć scenariusz. W tym artykule podamy zaledwie kilka z nich.

Wiele z opisanych tu pomysłów można wykorzystać w dowolnym momencie, zmieniając kierunek przygody lub jej najistotniejszy element. W ten sposób Mistrz Gry wpłynie na tempo akcji lub dodatkowo namiesza w żywotach bohaterów. Owe pomysły można również wykorzystać jako wyjaśnienie wcześniejszych wydarzeń – gracze uwielbiają tego rodzaju zagrywki.

SKŁAD GRUPY

Niezwykle ważne jest to, kim są bohaterowie. Zwykle gracze starają się, by ich postaci tworzyły coś na kształt „grupy" lub „drużyny", a nie były losową zbieraniną poszukiwaczy przygód.

THERAŃSCY RENEGACI

Mogą to być: threańscy eks-patrioci, którzy postanowili przestać wspierać władzę lub są niezadowoleni z życia na wyspie; bądź też zbuntowany oddział wojskowy. Byli Theranie zapewne będą zachowywać się jak zwykła grupa poszukiwaczy przygód, chyba że fabuła zacznie ocierać się o politykę. Mogą stać się cennym źródłem informacji dla Throalu czy Powietrznych Łupieżców – pod warunkiem, oczywiście, że zdołają wszystkich przekonać o odrzuceniu władzy Thery. W zależności od służby, jaką pełnili w imperium, mogą również okazać się przydatni grupom walczącym z łowcami niewolników lub magom i historykom wszelkiej maści.

Z kolei dezerterzy mogą toczyć życie najemników lub wstąpić w szeregi throalskiej armii. Niewątpliwie będą poszukiwani, a jeśli zdołali zdobyć wcześniej rozgłos, z pewnością mogą zostać rozpoznani wszędzie tam, gdzie rozciąga się władza Thery. Ci z nich, którzy służyli w ważniejszych posterunkach imperium, z pewnością będą przydatni Powietrznym Łupieżcom.

ZBIEGLI NIEWOLNICY

Gra bohaterami, którzy nic nie posiadają, to wielkie wyzwanie. Ten pomysł można z łatwością połączyć z opisanym powyżej. Wśród zbiegów z pewnością będzie niewielu magów – jeśli w ogóle takowi się tu znajdą – bowiem

Theranie raczej nie tolerują rzucania czarów przez niewolników. Tego rodzaju drużyna może poświęcić się uwalnianiu innych nieszczęśników z niewoli lub rozsiewaniu anty-Therańskich haseł. A jeśli wszyscy bohaterowie pochodzą z tej samej okolicy, to powrotna podróż do domu z pewnością będzie świetną osią fabuły.

Zbiegli więźniowie

Ten typ postaci bardzo przypomina zbiegłych niewolników, z tą różnicą, iż w przypadku bohaterów winnych poważnych przestępstw, pościg raczej nie zakończy się zbyt szybko. Dodatkowe utrudnienie stanowić będzie fakt, iż uciekinierów zapewne nic nie będzie jednoczyło, chyba że Mistrz Gry dostarczy ku temu powodów (w rodzaju skazania za niewinność) lub wszyscy należeć będą z gangu złodziei albo rabusiów.

Najemnicy lub żołnierze

Stary pomysł, ale niezwykle nośny. Throalska jednostka czy oddział Powietrznych Łupieżców z pewnością będzie miała wiele do roboty. Z drugiej strony bohaterowie mogą stanowić grupę w rodzaju Ponurego Legionu czy orkowych nomadów.

Oddział najemników niewątpliwie zechce rozejrzeć się po Barsawii. Z kolei żołnierze raczej będą stacjonowali w jednym miejscu i przez dłuższy czas robili to samo. Jeśli jednak bohaterowie będą posiadać potężne lub unikatowe zdolności, bądź też będą w jakiejś „jednostce specjalnej", to lokalne władze będą im zlecać (lub wynajmować) załatwianie spraw, z którymi same sobie nie radzą.

Szpiedzy

Czy pomysł szpiegowania Theran lub Powietrznych Łupieżców nie brzmi ciekawie? Pracujący dla Throalu bohaterowie mogą rozszyfrowywać zamiary okupantów w Powietrznej Przystani, ostrzegać przed planowanymi atakami bądź też starać się, by Powietrzni Łupieżcy nie stali się zbyt chciwi. Albo też będą szpiegować tajemniczych władców Iopos lub kręcić się pośród frakcji Kratas. Mistrz Gry może w tym przypadku sięgnąć po szeroką gamę politycznych rozgrywek. Nie koniecznie w klimacie Jamesa Bonda, choć potężna magia oraz różnorodność ras i kultur sprawia, że tego rodzaju kampanie mają duże szanse okazać się naprawdę ekscytujące. A Mistrz Gry może również spróbować czegoś nowego i uczynić z bohaterów szpiegów pracujących w Throalu dla kogoś innego.

Od czego zacząć

Mistrz Gry musi wiedzieć, co bohaterowie robią i dlaczego. I mieć pomysł na pierwszą przygodę.

Wielka ucieczka

Bohaterowie zostają oskarżeni o przestępstwo, którego nie popełnili, bądź też nie czują się wcale winni. Ową zbrodnią może być chociażby uwolnienie niewolników, zbezczeszczenie świątyni lub zabicie miejscowego adepta w pojedynku (z czym lokalne władze oczywiście się nie pogodziły).

Bohaterowie uciekają i – by przeżyć – muszą trzymać się razem. Przy okazji uczą się ufać sobie nawzajem i zwalczają wzajemne animozje. W przypadku, gdy zostali fałszywie oskarżeni, muszą wskazać winnego, udowodnić swą niewinność i odzyskać dobre imię. Po pewnym czasie cała sprawa ucichnie, ale przeszłość z pewnością jeszcze nie raz da znać o sobie – w najmniej oczekiwanym momencie. Bohaterowie – w zależności od tego, co zrobili – poznają nowych przyjaciół (i oczywiście wrogów), których w inny sposób by nie spotkali.

Ciekawość

Młodzi bohaterowie wyruszają na pierwszą przygodę do pobliskiego „zakazanego miejsca" – i zostają wciągnięci w wir wydarzeń, który nie pozwala im powrócić do domu oraz zmusza do szybkiego dorośnięcia. Założenie jest proste: nasi chłopcy przecenili swe siły i muszą zacząć dorosłe życie wcześniej, niż się spodziewali.

Nieszczęście

Zdarzyło się coś strasznego – trzęsienie ziemi, zatonięcie statku, rozbicie się okrętu, powódź czy inwazja. Bohaterowie muszą szybko podjąć decyzję lub zginąć. Być może w trakcie owego nieszczęścia zamanifestuje się część ich mocy? Stres i przypływ adrenaliny były tym, czego czająca się w nich magia potrzebowała, by się przebudzić.

Ten sam kaer

Tą koncepcję powinna z uwagą rozpatrzyć każda grupa, gdyż rozwiązuje ona wiele początkowych problemów. Po pierwsze, wszyscy bohaterowie są w jednym miejscu. Po drugie, znają się, a być może są nawet przyjaciółmi. Po trzecie, łatwiej stworzyć tło kampanii i przeszłość grupy, jeśli wszystko dzieje się w tym samym miejscu. Po czwarte, Mistrz gry może przez pewien czas prowadzić mniejsze przygody, a potem – gdy bohaterowie będą wystarczająco potężni – zwiększyć obszar działania grupy.

Niestety, nie ma róży bez kolców, więc i ten pomysł ma kilka wad. Przede wszystkim, wybór ras i dyscyplin może być ograniczony, szczególnie w przypadku, gdy kaer wciąż jeszcze jest zamknięty. Ponadto, w historiach bohaterów może zabraknąć wielu przydatnych później elementów.

Rozpoczęcie gry w zamkniętym kaerze i wplecenie bohaterów w wydarzenia związane z jego otwarciem może okazać się niezwykle ciekawym pomysłem. Tego rodzaju życiowy test z pewnością połączy ze sobą postaci i bardzo prawdopodobne, że stanie się początkiem wielkiej przyjaźni.

Tło i motywy

Nie wszyscy wyruszają na poszukiwanie przygód z tego samego powodu. Członkowie grupy mogą z różnych



przyczyn wędrować po świecie i ryzykować swe zdrowie oraz życie. Owe przyczyny bardzo często wiążą się z tłem głównej fabuły kampanii.

Poniższe pomysły dotyczą pojedynczych bohaterów, ale z łatwością można je rozszerzyć na całą drużynę.

PRZEZNACZENIE

Osobiście nie przepadam za tą koncepcją, gdyż wydaje mi się bardzo sztuczna i wymuszona. Jest to jeden z tych pomysłów, które lepiej wychodzą w książkach niż w grze.

Jeden (lub kilku) bohater jest przeznaczony do uczynienia czegoś ważnego – uratowania smoka, zabicia Verjigorma czy pokonania smoka, który od wieków pustoszy okolicę. Los może również sprawić, że poszukiwacz przygód trafi w odpowiednie miejsce w odpowiednim czasie, a wydarzenia potoczą się w zależności od jego woli, etyki, wytrzymałości lub innych przyczyn. Bohater może, ale nie musi wiedzieć o swoim przeznaczeniu.

Przeznaczenie zmusza Mistrza Gry do tego, by bohater nie zginął dopóki nie spełni się jego przeznaczenie. Skutki tego faktu mogą być dobre albo złe – w zależności od tego, czy gracz dobrze odgrywa rolę.

Trudne jest również takie skonstruowanie kampanii, by nie kręciła się tylko wokół naznaczonego bohatera – chyba że grupa tego chce. Kolejny problem stanowi wymyślenie odpowiedniego fatum i wydarzeń, które będą prowadzić grupę ścieżką przeznaczenia.

DZIEDZICTWO/SPADEK

Ta koncepcja jest bardzo podobna do przeznaczenia, z tą różnicą, że bohater kontynuuje podróż rozpoczętą przez kogoś innego. Może mieć to związek z przedmiotem otrzymanym od umierającego herosa lub z rodzinną tradycją.

PIERWORODNY

Bohaterowie mogą wywodzić się z pierwszego pokolenia, które urodziło się poza ścianami kaeru. Być może społeczność wyznaczyła im konkretne role i subtelnie zmusza ich, na przykład, do odzyskania minionej chwały.

Ta koncepcja z powodzeniem może być dodatkowym elementem kampanii – moim zdaniem wywodzenie się z pierwszego pokolenia urodzonego w świetle słońca, a nie w mroku podziemi, dodaje smaczku całej przygodzie.

POSZUKIWANIE

Bohater poszukuje czegoś lub kogoś szczególnego. Za przykład mogą posłużyć: poszukiwanie Świętego Graala czy Fontanny Wiecznej Młodości.

Poszukiwacz może nigdy nie znaleźć tego, czego tak namiętnie pożąda – zależy to tylko od Mistrza Gry oraz graczy. Trzeba tu zdecydować, czy cel jest uczciwy i czy wart jest pracy całego życia.

TEST

Niektóre dyscypliny i wiele kultur posiada coś na kształt „okresu próbnego" dla nowych adeptów. Może to być choćby standardowa podróż trwająca rok i dzień, albo rozkaz dokonania czegoś naprawdę heroicznego. Oczywiście bohater w obu wypadkach musi przeżyć, powrócić do domu i swą opowieścią przekonać wszystkich, że wart jest zostania adeptem.

A WIĘC CHCESZ STAĆ SIĘ LEGENDĄ?

Wyobraź sobie bohaterów starających się przekonać cały świat, że są ulepieni z najtwardszej gliny. Zapewne pragną zostać Świetlistymi lub członkami innej legendarnej potęgi. Być może staną się przy okazji aroganccy i egoistyczni. Albo z czasem zaczną ignorować małe sprawy, skupiając się tylko na wielkich i trudnych wyzwaniach – co może mieć niemiłe konsekwencje.

ODKRYCIE

Bohaterowie wyruszyli odnaleźć coś nowego. Nie ma znaczenia, co to naprawdę będzie – przedmiot, miejsce czy osoba. Ta koncepcja różni się od poszukiwania i badania tym, iż nie wyruszają do konkretnego miejsce i nie szukają konkretnej rzeczy.

CO ONI ROBIĄ?

Oto przykłady pobocznych historyjek, które można wpleść w kampanię. W większości wypadków dotyczą całej grupy.

BADANIE

Bohaterowie albo sami są badaczami, albo też zostali wynajęci przez kogoś takiego w charakterze obstawy. Cała grupa będzie wędrować po mniej znanych obszarach Barsawii lub kręcić się to tu, to tam w poszukiwaniu zapomnianych kearów, zaginionych skarbów, ruin, charakterystycznych punktów terenu pochodzących sprzed Pogromu itp.

Być może zadaniem bohaterów będzie opracowanie kolejnego rozdziału *Przewodnika po Barsawii*, które to zadanie zleci im Wielka Biblioteka Throalu. Albo Thera (przez podstawionych ludzi) rozkaże im przyjrzeć się dokładniej jakiejś prowincji.

OTWIERANIE

Tę koncepcję lepiej wykorzystywać w kilka (a nawet kilkanaście) sesji po rozpoczęciu gry, warto jednak o niej pomyśleć już wcześniej.

Drużyna może zajmować się odnajdywaniem kaerów, otwieraniem zamkniętych wrót, nawiązywaniem kontaktu z mieszkańcami i witaniem ich w świecie po Pogromie. W tego typu przygodach mogą wykorzystywać takie motywy jak: badanie, tajemnice, polityka, Horrory, ksenofobia, wojsko, dyplomacja... i czego sobie tylko Mistrz Gry zażyczy. Przypuszczam, że bohaterowie mogą zajmować się tym z własnej woli, ale lepiej będzie „przydzielić" im sponsora – najlepiej kogoś posiadającego dużą władzę. Tego rodzaju przygody mogą mieć długą, łączącą je oś fabularną, która będzie obfitować w nowe tajemnice i niezwykłe wydarzenia.

Jak widać, wiele jest do zrobienia w Barsawii – i można tego dokonać na różne sposoby. FASA obdarzyła nas cudownym i szczegółowym tłem świata **Przebudzenia Ziemi**, które możemy wykorzystać w dowolny, najbardziej nam odpowiadający sposób.

Wszystko pięknie, tylko jak ja mam zacząć moją kampanię, gdy w grupie znajduje się zmutowany thaessański łowca mamutów, krasnal Bamboszek, zbiegły łowca zbiegów, nieco zardzewiały robot (kuchenny) R2D2 i (ahhh!) Piękna Lola z Lolilandu?! No jak ja mam zacząć tę kampanię?!

Miłosz

SKRÓT DO R'LYEH

Heja, Cthultyści!

Prostą koleją rzeczy, po długim okresie milczenia musiał pojawić się kolejny „Skrót...". Pojawił się zaś nie bez kozery. Kozerą w tym przypadku jest fakt, że mam Wam do przekazania kilka informacji, z których każda ważniejsza jest od następnej. Czyli krótko, o czym będzie?

1. Rozwiązanie starego konkursu – wreszcie (to jeszcze nic!)
2. Piski z zagranicy (heh... bułeczka...)
3. Kompletne plany wydawnicze Cthulhu-MAG-a na 1999 rok (kaszka z mleczkiem...)
4. I Twój tekst może pojawić się w najwspanialszym produkcie RPG, jaki powstał w naszym kraju! (mało Wam jeszcze?)
5. Odpowiedź na pytanie, co Krainy Snów mają wspólnego z prostytucją (heheh...)
6. I odpowiedź na pytanie, czy facet, z pomocą kilku kolegów, może zrobić sobie dziecko (i co wtedy?)

Przyznam szczerze, że ten „Skrót" zapowiada się na potężny i użyteczny kawał tekstu – Cthulhu aż do bólu!

Od początku.

Przypomnę pytanka i podam od razu odpowiedźki [konkurs z MiM-a 10'98].

1. Skąd pochodzi Kuranes i dlaczego nie może wrócić do domu? Odpowiedź: najogólniej pochodzi z Londynu, aktualnie znajduje się w Krainach Snów, a wrócić nie może, bo jego ciało w Świecie na Jawie umarło.
2. Kto przedstawił się bohaterowi jednego z opowiadań Lovecrafta jako „Dusza Bogów"? Odpowiedź: „Nyarlathotep".
3. Jak nazywa się najznamienitszy w świecie konkurs dla Keeperów? Odpowiedź: Cthulhu Masters Tournament.
4. Do jakiej gromady zoologicznej zaliczono Shantaki. Odpowiedź: do ptaków.
5. Dlaczego Graham Bell zostałby wyśmiany w mieście Gugów? Odpowiedź: Bell wynalazł telefon, Gugi zaś nie wydają dźwięków – porozumiewają się gestami i mimiką.

Proste? Widać, nie. Oto jedna z pocztówek z odpowiedziami.

AD1: Kuranes pochodzi oczywiście z Kuranowic Mniejszych, a do domu nie może wrócić, bo zgubił kluczyki do swego malucha, a na PKS go nie stać.

AD2: „Dusza Bogów" to niejaki Franciszek Z., pseudonim „Wino", który tak się przedstawia po wypiciu kilku flaszek wina owocowego i wpadnięciu w rytualny okultystyczny trans.

AD3. Najsłynniejszy konkurs dla kiperów nazywa się: „To nie moja wina, że często pijam wina".

AD4. Shantaki zaliczają się niewątpliwie do homo-ale-nie-bardzo-sapiens-potworne-cthulhus.

AD5. Graham Bell ma ogromne uszy, garbaty nos, pryszcze, łysieje ma krzywe zęby, nieświeży oddech, jąka się i na dodatek ubiera się zupełnie bez gustu. Poza tym jest OK.

A tak na serio, to nie każdy ma czas na czytanie setek książek, wertowanie podręczników i dodatków, oglądanie filmów, itp. Niektórzy np. SIĘ UCZĄ. Róbcie konkursy łatwe, ale z jajem. A tak w ogóle to nie będę Was pouczał."

Przemku: szacunek ode mnie i od mojej mamy (która znalazła pocztówkę na moim biurku i potem przez cały dzień opowiadała o „tym mądrym chłopcu"... ach te mamy – szacunek i dla nich). Pewnie – lepiej się uczyć, niż czytać w kółko podręczniki do ZC. Wiedz, że i ja wyznaje tę zasadę, a haczyk z tym konkursem polegał na tym, że wszystkie odpowiedzi znaleźć można było w jednym opowiadaniu: „W Poszukiwaniu Nieznanego Kadath". Sprawdź. Jednakowoż, za wzorowe podejście do tematu dostaniesz od Wydawnictwa „Księgę Ioda" z podpisami redakcji MiM-a.

A konkurs wygrał, podając wzorowe odpowiedzi.... (bum bum bum) R.P.A Pleśniak z Kłodzka (taraaaaaaaa), który z wrażenia aż nie napisał, co chce dostać. Czekam na zamówienie i zaraz wysyłam.

Co tam dalej? Ach!

PISKI Z ZAGRANICY!

Tu można nawet w telegraficznym Skrócie (heheh).

Firma Chaosium nie popisze się chyba w tym roku niczym szczególnym. Fakt, że na Zachodzie zaczyna się teraz okres konwentowy i firmy mają generalnie mało czasu na wydawanie produktów – więcej poświęcają go na ich promocję i sprzedaż tego, co już mają. W związku z tym, na przykład Chaosium Inc. wnajęło kilkudziesięciu Keeperów z całego świata (z tego co wiem, z Polski nikt się nie zgłosił) do poprowadzenia kilku sesji prezentacyjnych na nadchodzących konwentach i targach. Fajna fucha, nie?

Z kolei Pagan Publishing stawia jednoznacznie na Deltę Green. Ostatni numer *The Unspeakable Oath*, najlepszego na świecie pisma o Cthulhu, wyszedł blisko rok temu, ale drużyna panów Tynesa i Glancy wciąż tłumaczy się czytelnikom a to przygotowaniami do konwentów, a to pokonwentowymi porządkami.

By sięgnąć w stronę, w którą jeszcze nie sięgaliśmy, powiem Wam, iż w Niemczech, ok. 21 do 24 maja zorganizowany zostanie konwent *Tentacles* – impreza anglojęzyczna, promująca produkty firmy Chaosium Inc., a więc nie tylko Cthulhu, ale i *Gloranthę*, *Pendragona*, *Nephilima*, *Elrica* i całą resztę. Będzie kilka LARP-ów, prelekcji, giełda... kupa zabawy.

Tyle z zagranicy, czyli czas na...

PISKI ZNAD WISŁY!

Najważniejsze. Co MAG wyda w tym roku?

Po pierwsze, już wkrótce na półkach księgarskich obciążą półki Krainy Snów. Dodatek, o którym pisano już wiele, faktem jest zaś, iż jego publikacja oznacza wyczesanie ostatnich granic z widnokręgu polskich Strażników.

Po drugie: gdzieś pod koniec trzeciego kwartału zaatakuje rynek *The Creature Companion*, o którym pisałem swego czasu i na razie nie mam więcej danych.

Po trzecie: na gwiazdę jak zwykle przygody. Tym razem będzie to *Day of the Brast*, remake słynnego dodatku „Fungi from Yuggoth" – o tym napiszę za kilka miesięcy.

Po czwarte...

CZY FACET MOŻE SOBIE ZROBIĆ DZIECKO?

Otóż chyba może. Ostatnio bowiem, będący jeszcze „w drodze" Cthulhowy „Labirynt" okrzyknięty został roboczą nazwą „Cudowne dziecko Miłosza". Heheh... Miło(sz) mi bardzo. Rzeczywiście – materiały już mam i ręczę Wam, że czegoś takiego nie było dotąd nigdzie na świecie! Wyjęliśmy istotę miodu czającego się w dziesiątkach najlepszych dodatków zachodnich i włożyliśmy w jeden polski superprodukt.

Znajdziecie tam nie tylko nowatorskie pomysły na przygody (co powiecie na przygodę 50 lat po tym, jak Gwiazdy ułożyły się w Porządku?), ale nowatorskie, twórcze metody ich spisywania. Zaroi się także od klasycznych Lovecraftowskich motywów... W całym „Labiryncie" znajdzie się kilkadziesiąt pomysłów na scenariusze! Artykuły o tym jak prowadzić – między innymi specjalne wydania „Walizki..." Łukasza M. Pogody i Miłoszowego „Skrótu...'. Lista artykułów do Cthulhu jakie pojawiły się w MiM-ach i „Labiryntach" do tej pory. Specjalnie dla nas wykonana okładka, nie ustępująca jakością zachodnim. A nawet spełnienie Waszych listowych próśb – ściśle tajne informacje o Cthulhowych autorach z MiM-a. Kupując **„Labirynt"**, można będzie, za pomocą umieszczonej tam ankiety, zamówić Cthulhowe produkty wydawnictwa MAG po niższej cenie! I wreszcie oddać swój głos za ideą ukazywania się w naszym kraju pisma tylko o Cthulhu! A konkurs? A pomoce dla Strażników? Wszystko! I co? Zrywa kask? Zrywa! „Cudowne dziecko" wykopie malkontentów na Yuggoth! A to nie wszystko!

Jeszcze jedno. Jeśli chcesz, żeby Twój tekst ukazał się w tym **„Labiryncie** – masz szansę. Wystarczy, że spiszesz krótki – na kilka zdań – „ciekawy pomysł jak zacząć przygodę do Cthulhu. Jak zacząć ją z nowymi postaciami, które się nie znają, jak ze znajomymi? Jak zaprosić Badaczy do Krain Snów, jak ich zmotywować? Sporządzimy wspólnie największy bank najbardziej nie lubianego przez Strażników i graczy elementu scenariusza. Ślijcie pomysły na adres redakcji z dopiskiem na kopercie „Do Miłosza". Spośród wszystkich, których pomysły się zakwalifikują wylosujemy parę nagród.

Kwestie parafialne mamy już niemal za sobą. Dodam jeszcze dzięki uporowi Jurka Cichockiego mamy wreszcie na Internecie **Polską Mailową Listę Dyskusyjną o Cthulhu**. Aby dostawać maile od dyskutantów wypowiadających swe zdanie o **ZC**, należy:

1) napisać maila na adres listy, a w temacie napisać: subscribe. Po otrzymaniu potwierdzenia zapisania...
2) ...wziąć czynny udział w korespondencji, wysyłając swoje odpowiedzi i listy na ten sam adres.

Wszystkim, którzy mają dostęp do internetu, szczerze polecam tę listę, przede wszystkim ze względu na poziom dysput. Przypominam także, że pod adresem: http://www.mag.com.pl znajdziecie aktualizowaną przeze mnie stronę MAG-a o Cthulhu.

A teraz już meritum dzisiejszego spotkania, czyli...

NAJSENNIEJ POD LATARNIĄ

Ciężki ten temat nasunął mi się na myśl, kiedy pewnego dnia towarzyszyłem pewnej znajomej mi osobie w prywatnej przychodni lekarskiej. Sam od niepamiętnych czasów korzystałem z usług państwowych przedsiębiorstw lekarsko-pogrzebowych. W smrodzie środków dezynfekujących, w kolejkach, wstając o piątej rano, żeby zapisać się do lekarza. I wyobraźcie sobie, że nagle wlazłem w świat zupełnie inny! Biel – taka zupełnie biała biel, nie szaro-bura. Pachnie delikatnie jaśminem, w poczekalni mogę się napić wody (za darmo), herbatki, kawki (ale to chyba nie za darmo – przyp. red.)... Zjeść w miluśkiej kawiarni. Od momentu skierowania na pobieranie krwi, do momentu wyjścia z laboratorium mijają 4 minuty... Fakt, że kasy zostawia się od pytona, albo i więcej, ale aż chce się chodzić do lekarza.

I o czym to ja wtedy pomyślałem? Otóż jak zwykle o Cthulhu. Jak Mity oparłyby się tej wszechpotężnej władzy pieniądza?

Nawet jeśli założymy, że większość istot Mitów nie bywa łasymi na pieniądze, że pociągają je jedynie aspekty rzeczywistości zupełnie dla człowieka niepojęte... Samo już to będzie kazało organizować się kooperacyjne spółki np. Księżycowych Bestii z Generałami UB, SB czy czegokolwiek. Po co? Dlaczego trzymać więźniów politycznych i wydawać kasę na obsługę, skoro Bestie przetrzymają, wytorturują i przesłuchają je za darmo, dla przyjemności na ciemnej stronie Księżyca? Opłaca się jednym i drugim?

Jednakowoż, to nie Istoty Mitów będą tu tym złym biegunem. Najgorzej ucierpią krainy Mitów przez chciwość samych ludzi. Przykłady znamy z własnej przeszłości: Ameryka, źródła Nilu itp. Dla Mitów np. eksploracja Krain Snów. Ileż daliby dzisiejsi marzyciele za kilometr kwadratowy niezbadanego gruntu! – potężnie naciąganym jest fakt, iż tylko Randolph Carter wybrałby się do Kadath. O wiele bardziej prawdopodobne jest, że zaraz by przetarto szlak, zbudowano kolejkę i sprzedawano bilety na ten spektakl z cyklu „Światło i Dźwięk". Mylę się bardzo? Chyba nie.

A już samo wejście do Krain! Gdyby tak znaleźć fizyczną bramę, można by już organizować wycieczki krajoznawcze dla milionerów, zaroiłoby się od myśliwych zapaleńców, którzy wyprawialiby się na dzikie Shantaki czy Burczybasy. A ogrody zoologiczne? A safari? A magowie w Krainach Snów, którzy na zamówienie wyśnią jakieś SuperHawaje i tam nie będzie żadnych monstrów? Czyż nie jest to wymarzone miejsce na spędzenie starości? A strach przed śmiercią? Nic to: albo zostajesz w KS-ach na zawsze, albo pakujesz mózg w cylinder Mi-Go i jesteś wieczny! Ilu z Was przeniosłoby się do świata *fantasy* już teraz, zamiast dłubać w szkole jakiejś smutne słupki? Rozumiecie już? Krainy Snów sprzedałyby się bardzo szybko.

A toż nie trzeba bramy fizycznej. Wystarczy rytuał poznać i zapraszać na seanse do night-clubu: „Sen Twojego Życia". Tam pakowałoby się kolesia na kozetkę, odwalało rytuał i koleś na jakiś czas leciałby (za odpowiednią opłatą do KS-ów). To nie narkotyk – ta rzeczywistość istnieje! Możesz tam założyć rodzinę, możesz ratować królestwa, budować i burzyć. Dziś jesteś urzędnikiem biurowym, jutro królem! A to dopiero w miarę uczciwe z prawnego punktu widzenia rozwiązania. A co z kantami? Kantować też można: wpuszczasz kolesia w KS-y na jakichś pseudouczciwych zasadach – np. podpisuje pakt, że jak nie wróci przez 5 dni – nikt ma go nie szukać, bo robi to z własnej woli, jego ciało zabijasz i sprzedajesz na organy. Podwójna kasa.

Rozrywka kwitnie. Dalej?

Nauka. Co to jest Śnienie? Dlaczego koty z Saturna mówią? Czy to w ogóle koty? Czy boskość można mierzyć? Czy Kuranes mógłby wyśnić aparaturę do zbadania teorii superstrun, na którą na Ziemi nie będzie stać nikogo przez najbliższe parę set lat? Noble, sympozja, doktoraty... Nauka też jest łakoma.

No właśnie. Prędzej czy później przyjdzie Badaczom na myśl, że mogliby dzięki wizytom w KS-ach uderzyć w ogromny pieniądz. Trudno się dziwić. Dlaczego jednak nie powinno się im to udać?

Po pierwsze i najważniejsze. Człowiek szalenie rzadko ma kontrolę nad tym, czy dostanie się do Krain, czy nie. Czasem dzieje się to przypadkiem, innym znów razem wymaga dwóch tygodni prób zasypiania w określony sposób, by wreszcie się to udało. To właśnie uniemożliwia prowadzenie regularnej działalności gospodarczej... Zwłaszcza że na każdego przekraczającego bramę Snów w ten sposób oczekują Wielcy Strażnicy, którzy mogą mieć swoje powody (i zapewne będą je mieli), by zatrzymać człowieka w Świecie na Jawie.

Nieco trudniejsza wydaje się być kwestia w przypadku fizycznych bram. Przez fizyczną bramę można spróbować coś przemycić,

zarówno w jedną, jak i drugą stronę. Nie zawsze się to uda, ale szansa jest. Co tutaj? Pewne aspekty istnienia takiej bramy są oczywiste – przejścia tego typu są bardzo cenne i przez to zwykle kontrolowane. Ze strony Świata na Jawie bramy te kontrolowane są najczęściej przez ghoule, z drugiej – np. Gugi, które każdego wchodzącego tam śmiałka podejmują obiadem, na którym nie ma on nawet honoru być daniem głównym, a tylko przystawką.

Trzeba brać jednak pod uwagę i inną ewentualność. Może się zdarzyć tak, że bardzo Ci do przygody pasuje, żeby brama fizyczna była niechroniona. Załóżmy, że szkoda czasu na walkę czy przetargi z potencjalnymi strażnikami, bo to, co Badacze mają zrobić po jednej bądź drugiej stronie, jest i tak absorbującym uwagę i czas zadaniem. Co wtedy? Uważam, że najlepiej zapobiegać tego rodzaju sytuacjom, niż je potem sztucznie zwalczać (np. wysługując się przypadkowo przechodzącą w pobliżu bramy grupką rabusiów). Należy uderzyć w źródło – w chciwość Badaczy i graczy. Najlepiej sprawić, by Badacze w ogóle nie mieli problemów finansowych. W moich drużynach rozwiązałem to w dość radykalny sposób – Badacze nawet nie losują pieniędzy, mają ile chcą. Jak dotąd, wcale to nie przeszkadzało.

Tu jednak pozwolę sobie zatrzymać się na chwilę. Okazuje się bowiem, że nie zawsze rezygnacja z finansowej części rozgrywki jest dobrym pomysłem i daje się zrealizować. Staram się zwrócić uwagę swoich graczy na to, by zwrócili uwagę na to, kim są ich Badacze, ile zarabiają i nie wygłupiali się, kupując sobie znienacka samoloty. Krótko mówiąc, nie jest do końca tak, że mają, ile chcą – po prostu, wydają je stosunkowo do swojej profesji. Czy są jakieś minusy tej metody?

Niestety, są. Oto przykład. Wyobraźcie sobie, że drużyna poszukuje informatora. Jest bowiem szansa, że jakaś tam osoba ma informacje na jakiś tam temat. Spotykają tę osobę, a ona im: „No tak, ale zaczniemy rozmowę jak w mojej kieszeni znajdzie się dwieście dolców". Teraz zaczyna grać psychologia. Najkrócej rzecz w słowa ubrawszy – łatwiej powiedzieć: „Ok., oto dwieście dolców", niż mówiąc to samo odpisać sobie od puli na karcie postaci liczbę 200, prawda? Badacze zaczynają się targować – gra toczy się inaczej. Powiedziałby ktoś: naturalniej. Osobiście wolę jednak, by Badacze dyskutowali na inne tematy, niż o pieniądzach – chyba, że kasa jest jednym z kluczowych elementów przygody. A to już zupełnie inna sprawa.

Wyobraźmy sobie bowiem kampanię, w której Badacze wyruszają w głąb Tybetu. Wymieniają walutę na obowiązującą w górach (zależnie od okresu) i ile mają, tyle mają. Nie da się skręcić więcej kasy do końca trasy, chyba że coś sprzedadzą. Planujemy kilka sporych przygód i wtedy, zupełnie słusznie, gonić powinniśmy graczy do odpisywania wydanej kasy. A tu nagle mróz i kożuchy nie wystarczają – trzeba dokupić. „Jak to? Nie starczy na jedzenie!" – ktoś zakrzyknie. „Może starczy"..... Albo pada muł lub osioł – znowu wydatki. Długo planowana podróż może obrócić się w niwecz. Jasno na tym przykładzie widać, że kasa stać się może wspaniałym stresogennym motywem przygody! Czy ekonomia i przewidywania Badaczy okażą się słuszne? Czy dojdą do celu? Jak poradzą sobie w mroźne noce ze zbyt małą ilością kożuchów? Czy zjedzą martwego konia dla oszczędności suszonego mięsa? Czy zabiją konia z głodu? Czy wreszcie mają dość zapasów, by wrócić do domu?

W opisanym przed chwilą przykładzie wyeliminowanie motywu pieniądza jawnie odbiera potężną część radochy z gry. Dlatego też za każdym razem zastanówcie się, czy rezygnacja z kasy jest dobrym pomysłem.

Skoro jesteśmy już w dzisiejszym „Skrócie..." przy pieniądzach warto powiedzieć o jeszcze jednym elemencie przygód. Chodzi mi mianowicie o scenariusze, które można podzielić na grupy dotyczące różnych warstw społecznych. Jak pewnie wiecie z historii, WOS-u czy polskiego, społeczeństwo ma tendencję do dzielenia się na warstwy. Jedni nie mają nić, inni mają średnio, a jeszcze inni mają tyle, że nie dają rady tego wszystkiego wydać (i robią sobie np. operacje plastyczne). Przeważnie scenariusze dotyczą jednej tylko warstwy społecznej – tej zupełnie średniej, Strażnicy zaś pomijają nie tylko w scenariuszach, ale i opisach elementy przynależące do warstw najwyższych, a już w ogóle rzadko wspominają o slumsach.

Chciałbym przypomnieć tu tylko, że takie wyjście ze schematu i napisanie przygody dziejącej się w sferach ubogich, bądź nieprzeciętnie zamożnych dodać może scenariuszowi wiele pikanterii. Jak bowiem zachować się wobec głodujących rodzin, złodziei żywności, miłych biedaków... A jak znowu zachowywać się na salonach? Gdzie etykieta? Gdzie znaczące nazwiska? Gdzie znajomości?

Niezłym pomysłem byłoby zrobienie przygody w warstwach najniższych i najwyższych jednocześnie – wymusiłoby to na Badaczach niesamowitą plastyczność zachowań, a i bez zabawnych pomyłek by się nie obyło.

Generalnie pamiętajcie o elementach światowej „scenografii" pokroju żebraków, slumsów i z drugiej strony luksusowych posiadłości. One istnieją realnie i tchną zapewne życie w niejedną Waszą przygodę.

Tak oto zbliżyliśmy się do końca tego wydania „Skrótu...", śledząc losy pieniądza w RPG, a zwłaszcza w ZC. Co tu dużo gadać – pieniądz szczęścia nie daje, ale radochy może dać kupę.

Z tym przemądrzałym stwierdzonkiem zostawiam Was do następnego razu.

Aha! Obiecałem, że opowiem o obozie Cthultystów i LARP-ie – wiadomo już na pewno, że nie wypali w tym roku. Dlatego wstrzymam się jeszcze z wyjaśnieniami.

Aha! Aha!

DO WSZYSTKICH RPG-OWYCH SKLEPÓW W POLSCE I RESZTY ZAINTERESOWANYCH!

W sierpniu tego roku odbędzie się największy Polski konwent, PolCon. Na nim to będę miał zaszczyt i przyjemność poprowadzić po raz drugi największy konkurs konwentowy live pt. „Konkurs na Cthulthystę z Jajami – edycja II". Kto korzysta na tym konkursie? Otóż korzystają oczywiście uczestnicy (zawodnicy i publiczność!!!) i sponsorzy nagród! Nagród zwykle jest wiele, a każdy ze sponsorów wspominany będzie na łamach „Magii i Miecza" oraz przedstawiony podczas konkursu. Każdy, kto chciałby do puli nagród swoje ziarnko dodać, proszony jest o kontakt ze mną, Miłoszem, przez redakcję lub pod mailem: @rpg.pl. Listę sponsorów zamieścimy w wakacyjnym numerze MiM-a i radzę uczestnikom zwrócić na nią uwagę, gdyż jak zwykle będą pytania im poświęcone.

Pierwszym wspaniałym sponsorem okazał się sklep STREFA 51, który ma swoją filię w Warszawie (na północnej galerii Dworca Centralnego, od strony Hollyday Inn) i w Gdańsku (na ulicy Powroźniczej 18/20). STREFA 51 ofiarowała nam – a właściwie Wam! – aż pięć kompletów oryginalnych figurek do Cthulhu firmy RAFM Miniatures! Wszystko to do wygrania! Czekamy na kolejnych sponsorów i gratulujemy STREFIE – jeśli nie możecie się doczekać, figurki do ZC wciąż tam jeszcze są do kupienia!

A co oprócz tego na konkursie? Heheh... Jak zwykle – kupa odjazdu. Już dziś wszystkim zapraszam. 2 zakręcone godziny.

Niech Gwiazdy Będą w Porządku!

P.S. Dziękuję Tomkowi Andruszkiewiczowi za możliwość inteligentnej wymiany poglądów na temat Cthulhu w ogóle. Również na temat kasy w ZC. Respekt, Tomku.

Przez swoje upodobanie do skrótów Miłosz już nie raz zbłądził na manowce, ale czytelnikom jego tekstów to nie grozi.

AVE!
W tym miesiącu sytuacja wyjątkowa – w dziale WFRP znajdziecie tylko jeden tekst. Cóż, wygryzły nas wampiry, wypełzające ze Świata Mroku (he, he, ciekawe czy ktoś napisze „Stary Świat nocą"...). Owym tekstem jest jednak bardzo fajna, pełna ciekawych pomysłów przygódka – w dodatku ponura niczym spojrzenie skacowanego Tzeentcha. MG życzę więc miłej lektury, a graczom dobrej zabawy. Teraz uciekam, bo gaszą już światło – mamy w końcu mroczny numer...
VALE!

(MNK)

PS
Dla dociekliwych (i na wszelki wypadek): materiały z działu Warhammera drukowane od nr 12/98 nie są autoryzowane przez Games Workshop.
PPS
W jednym z poprzednich numerów zaszła pomyłka – autorem przygody „Mroczne chmury nad Psim Wzgórzem", wyróżnionej w konkursie Warhammera nie jest Przemysław Krygier, lecz Maciej Ślósarczyk. Zainteresowani wiedzą już o co chodzi, a my przepraszamy Maćka!

Jakub Pander

CIENIE DNI ZAMIERZCHŁYCH, CZYLI BLASK CHWAŁY

Ilustracje: Piotr Wyskok

PRZYGODA NAGRODZONA W KONKURSIE NA SCENARIUSZ DO BITEWNEGO LUB FABULARNEGO WARHAMMERA OGŁOSZONEGO „MAGII I MIECZU" NR 11/98

Scenariusz ten można rozegrać według zasad Warhammer Fantasy Role Play oraz Warhammer Fantasy Battle. Przeznaczony jest dla 4-6 graczy z dość dużym doświadczeniem. Ważne jest, by gracze dobrze znali swoje początkowe postacie i byli w stanie całkowicie je „poczuć". Scenariusz można przedstawić na co najmniej trzy sposoby.

Po pierwsze, jego środkową część można rozegrać jak zwykłą przygodę w WFRP, wykorzystując do tego jakiekolwiek postacie i umieszczając akcję w dowolnym miejscu Starego Świata.

Po drugie: można dodać do niej element rozgrywki w systemie Warhammer Fantasy Battle (ostatnia bitwa).

Po trzecie (i wydaje mi się, że tylko w tym przypadku damy sobie i naszym graczom maksymalną rozrywkę), możemy rozegrać LARP-a w części pierwszej, WFRP w drugiej i Batlle'a w trzeciej.

Gorąco polecam obsadzenie kilku znajomych w rolach najważniejszych BN-ów oraz poprowadzenie scenariusza w paru różnych miejscach. Co mam na myśli? Awanturnicy rozpoczną przygodę zamknięci w celi: rozegraj to w pustym, zimnym pokoju (strych, suszarnia, piwnica, surowa budowa). Potem przenieście się do pokoju, w którym zwykle prowadzisz sesje WFRP, następnie zasiądźcie do stołu z figurkami Battle'a. Idealnie byłoby, gdybyś miał do dyspozycji także jeszcze jedno pomieszczenie, w którym twój BN mógłby spokojnie rozmówić się z częścią drużyny.

To już koniec uwag wstępnych. Za wszelkie niezgodności mojego wyobrażenia o Starym Świecie z Waszym własnym lub tzw. ORYGINAŁEM, z góry przepraszam. Zdaję sobie sprawę z tego, że częstokroć mocno nagiąłem reguły WRFP i WFB. Jednak w role playing wolno ponoć dostosowywać zasady do swych potrzeb.

CZĘŚĆ I

Tylko od Ciebie zależy, jak rozpoczniesz ten scenariusz. Ważne jednak jest, by postaci Twoich graczy były im już dobrze znane, by byli z nimi zżyci – innymi słowy posiadali „instynkt samozachowawczy". Nie polecam owej przygody bandom bezrozumnym zabijaków.

Załóżmy, że bohaterowie dopuścili się jakiegoś poważnego przestępstwa. Mogą zostać oskarżeni o spisek przeciw władzy, czczenie któregoś z Bogów Chaosu, morderstwa albo inne ciężkie grzechy. Jeśli awanturnicy wcześniej się nie znali i pierwszy raz spotkają się dopiero w więziennej celi, to dobrze by było gdyby każdy z nich popełnił (lub też nie popełnił – wszak sądy czasem się mylą) zupełnie inną zbrodnię. Bakałarz zgwałcił swoją uczennicę, córkę szacownego magnata. Sławny kapitan korsarzy przestał być potrzebny, więc oskarżono go o piractwo. Szpieg został zdemaskowany podczas inwigilacji sekty składającej się z wysoko postawionych osób. Myślę, że ciekawym pomysłem byłoby rozegranie drużynie całej rozprawy. Oczywiście, wyrok może być tylko jeden... Sąd orzeknie winę każdego z bohaterów i skaże go na śmierć. Egzekucja odbędzie się za kilka dni.

Jeśli Twoi gracze po raz pierwszy stykają się ze swoimi postaciami, możesz wykorzystać tę część na zapoznanie ich ze przeszłością i psychiką bohaterów. Kiedy sędzia odczyta im wyrok, niechaj w ich głowach przewinie się „film" z obrazkami z mającego skończyć się wkrótce życia.

Wszyscy członkowie drużyny trafią do jednej celi, gdzie razem mają spędzić kilka dni, oczekując na egzekucję. Niech właśnie wtedy Twoi gracze siedzą na zimnej podłodze suszarni czy piwnicy. Co prawda, do wieczora nie wydarzy się nic istotnego, ale Ty ubarw ów fragment opisami ponurej celi, a co najważniejsze, skłoń ich do rozmowy. Postrasz ich też brutalnym i bezwzględnym klawiszem, który od czasu do czasu może chcieć „pogadać" z którymś z bohaterów.

Zaczynamy

Jest 10 Kaldezeit roku 2515. Wieczór. Przez zakratowane okno wieży więziennej wpada mroźne powietrze. Ciężkie płatki śniegu powoli przelatują i osiadają na okiennej wnęce. Z Waszych ust unosi się para. Siedzicie cicho okryci brudnymi i śmierdzącymi kocami. Wszelkie rozmowy ustały, milczycie, z przerażeniem myśląc o zbliżającym się marnym końcu waszych losów. Jeszcze dzień, może dwa i...

Spotkanie z Gustavem

Widzicie, jak z mroku celi powoli wynurza się jakaś zgarbiona postać. Wasze serca na chwilę przestały bić. Wydaje się Wam niemożliwe, by w tej niewielkiej celi tak długo mogła przebywać niezauważona jeszcze jedna osoba. Jednak tak się stało. Podchodzi do Was starzec o brzydkiej, zniszczonej twarzy. Wygląda, jak gdyby w tej śmierdzącej komnacie spędził całe wieki, jest wysuszony, brudny, jego nienaturalnie powykręcane ramiona służą za wieszak strzępkom lnianej szaty. Potargane resztki siwych włosów opadają na wątłe barki.

– Witajcie, kompani! He, he – mówi ochrypłym i zmęczonym głosem. Jego parodia uśmiechu jest przerażająca. Dwa zepsute zęby po przeciwnych stronach bezbarwnych ust dodają temu widokowi jakiejś dziwnej, para-komicznej grozy. – Jestem Gustav i tak jak wy, tu sobie siedzę, he, he! Tylko trochę dłużej...

Gustaw będzie miły, ale bohaterowie powinni się go trochę brzydzić i bać. Oświadczy, że siedzi za żebractwo i złodziejstwo. Chętnie opowie, jak to dwadzieścia lat temu złapano go na gorącym uczynku w domu bogatego, marienburskiego szlachcica Fredrika von Grossbarta. A że właśnie okradał sypialnię jego pięknej córki Elonory, oskarżono go dodatkowo o rapt na pannie. Zaproponuje też opowiedzenie pewnej legendy, mogącej ponoć pokrzepić strwożone serca awanturników.

Legenda o tragicznej bitwie Rycerzy Zakonu Słonecznej Wieży

– Siedzę tu wystarczająco długo, by wiedzieć, jak się czujecie. Każdy czułby się źle, gdyby miał za towarzyszy nudnego starca i gromady więziennych szczurów. Cóż mogę dla was lepszego zrobić, niż opowiedzieć krzepiącą serca legendę o chwalebnych czynach wielkich ludzi, którzy oddali życie, byśmy mogli jeszcze trochę pożyć na tym parszywym świecie. Długo chodziłem po wielkich miastach słuchając różnych opowieści, wiele sam przeżyłem, wiele usłyszałem tutaj.

Tu zaczyna się pierwsza opowieść. Starzec chętnie będzie odpowiadał na pytania związane z postaciami występującymi w legendzie, a najwięcej będzie wiedział na temat swego ojca Henriha von Schlizenburga i barda Farg-nir-tira.

Kiedy wszystkie istotne rzeczy zostaną już opowiedziane, do celi wejdzie klawisz i w kilkuminutowych odstępach będzie wyciągał kolejnych awanturników na małe przesłuchanie.

– Działo się to wiele lat temu – zacznie ochrypłym głosem starzec. – Lekko licząc ponad pół wieku. Miałem wtedy 20 lat i spędzałem czas, zarabiając na życie mieczem i słuchając opowieści ze Starego Świata. Mieszkałem wtedy w odległej Tilei. Usłyszałem tę historię przy tamtejszym wspaniałym winie. He, he...

Niegdyś Marienburski Zakon Wieży Słońca był znacznie potężniejszy aniżeli dzisiaj. Jego **Wielki Mistrz Krig Urlyh von Langeshaffen** był rozważnym i mądrym władcą. Szanowali go nie tylko rycerze zakonu, lecz także wszyscy wielcy wojownicy Starego Świata. Lecz niestety, Wielki Mistrz umarł i w Zakonie rozpoczęły się walki o schedę. Sławny wódz **Henrih Magnus von Shlazenburg** miał spore poparcie wśród rycerzy, więc tymczasowy namiestnik, któremu marzył się płaszcz Wielkiego Mistrza uznał go za swego konkurenta i wraz z całym korpusem wysłał na pewną śmierć...

Rycerze mieli zdobyć mało znaczącą twierdzę w dorzeczu rzeki **Sannez**, w pobliżu **Bladych Sióstr**. Nie było w tym rozkazie niczego podejrzanego, a zadanie nie należało do trudnych. Namiestnik nie powiedział jednak wojownikom o ruchach wojsk goblinoidów, które kierowały się wprost na Drugi Korpus.

Zakonnicy ruszyli w drogę. Przez trzy dni przemierzali **Jałowe Krainy**, a czwartego dnia dotarli do **Kaltwaldu** – zimnego, północnego lasu, okalającego wysokie szczyty Bladych Sióstr. Szóstego dnia rozbili obóz na sporej polanie. Henrih Magnus von Schlizenburg od zwiadowców dowiedział się, iż niedaleko rozłożył się na popas duży oddział goblinów. O północy do obozu dotarli zwiadowcy z południowych rubieży Kaltwaldu. Przynieśli wieść o idącej stamtąd wielkiej hordzie orków.

Henrih musiał wypełnić rozkazy namiestnika. Inaczej splamiłby honor swój i pozostałych rycerzy. Postanowił za wszelką cenę wykonać zadanie...

Przez cały kolejny dzień przygnębieni rycerze szli w objęcia śmierci. Wśród nich był stary elfi bard imieniem Fargnir-tir. Swoimi pieśniami podtrzymywał wojowników na duchu i krzepił pociechą. Tak, jak ja dziś staram się pomóc wam. Każda upływająca minuta przybliżała ich do strasznego końca.

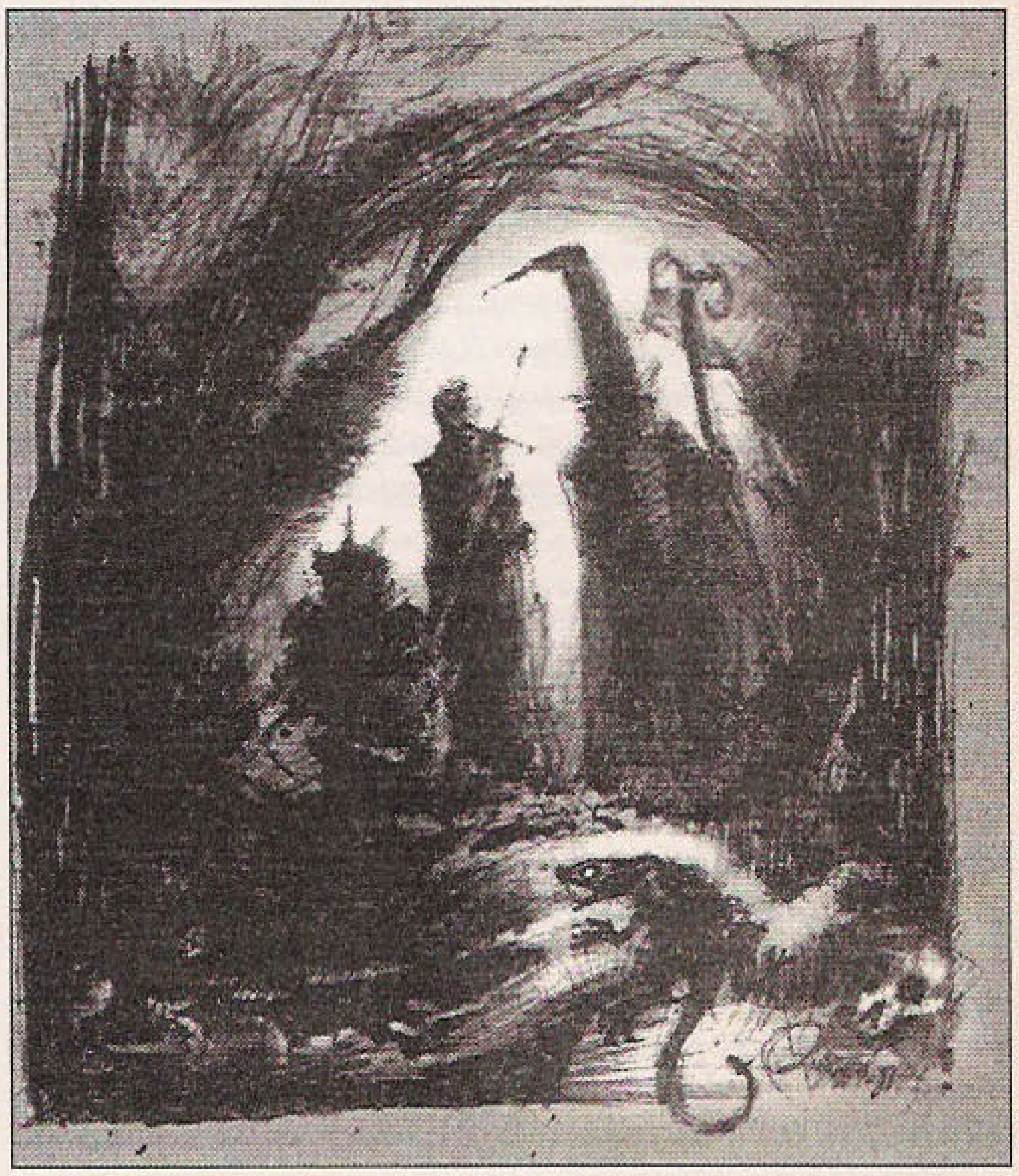
Nazajutrz, w samo południe, rycerze stanęli na skraju lasu, skąd rozpościerał się widok na pola **Perdonne**, most na rzece **Sannez** i nieszczęsną twierdzę **Bastionne**, która stała się powodem ich zguby. Przed nimi, w cieniu gęstego lasu, do bitwy szykowały się niezliczone ilości zielonych potworów. II Korpus stanął w bojowym szyku, gotowy oddać życie za honor i chwałę. Po dwóch godzinach z lasu wyszły pierwsze watahy i zaczęły strzelać z łuków. Bard nucił prastarą, bitewną pieśń. Kiedy rycerz **Kryg Rotshtad**, ugodzony strzałą, zsunął się ze swojego rumaka, Henrih Magnus von Schlasenburg zadął w złoty róg. Był to sygnał do szarży... Ostatni rozkaz dzielnego wodza.

Bitwa nie trwała długo. Zielonoskórzy okrążyli rycerzy i zacieśniając śmiertelny krąg, wycięli ich wszystkich, co do jednego. Żaden człowiek nie pozostał żyw na polu bitwy, żaden nie powrócił do domu, żadnemu nie udało się wykonać zadania. Jednak żaden też nie splamił swego honoru.

Opowieść kończy się. Do celi wchodzi strażnik, zabiera kolejnych bohaterów. Możesz zainscenizować kilka chwil z przesłuchania przez okrutnego i bezlitosnego oprawcę. Pobici do nieprzytomności bohaterowie zostają wrzuceni do celi. Rozpoczyna się sen...

CZĘŚĆ II

Tę część scenariusza możesz poprowadzić oddzielnie, zupełnie nie wiążąc jej z tłem, które naszkicowałem wcześniej.



Na pewno będzie to prostsze i wymagające mniejszego wysiłku, ale jestem pewien, że Twoi gracze potraktują to tylko jako kolejny, zwykły scenariusz w WFRP – a przecież nie o to chodzi.

Bohaterowie wejdą teraz w ciała innych osób, jednak psychikę, wygląd a nawet współczynniki mogą mieć takie same, jak poprzednio. Zacznij bez wprowadzenia i pytań. Dobrze byłoby, gdybyś mógł poprowadzić ową część po krótkiej przerwie. Najlepiej zrobisz, jeśli pierwszy fragment uczynisz zakończeniem jakiejś innej przygody, a ten poprowadzisz tydzień później.

Bohaterowie zostają rzuceni gdzieś w okolice Bladych Sióstr, na zachód od Marienburga. Znajdują się w gęstym lesie i zmierzają do... Któż to wie? Oczywiście: MG! Zacznij, jakby w połowie przerwanego kiedyś zdania. Bohaterowie wracają z wyprawy, która jednak nie przyniosła pożądanego skutku.

„Potknąłeś się, straciłeś na moment oddech. Od wielu już dni próbujecie się przedrzeć się przez ten cholerny las, by zdążyć do Marienburga zanim odpłynie okręt do Erengardu. Wracacie z męczącej wyprawy, która zakończyła się jedynie śmiercią waszych towarzyszy: Hugona Rotfingera – wspaniałego łucznika, i jego narzeczonej – Astry Shwrzhaar. Zginęli na przełęczy, gdzie toczyliście mordercza walkę z ludźmi plemienia Garotoh, którym chcieliście odebrać przeklęty skarb."

Nie pozwól, by dezorientacja wzięła u graczy górę nad chęcią słuchania Twych słów. Poproś, by przez jakiś czas nie zadawali pytań w stylu: „Kim ja jestem i dlaczego mam długie uszy? Przecież nigdy nie lubiłem grać elfami!" Opisz otaczający ich las. Niech uwierzą, że są teraz innymi osobami, znają się długo i idą właśnie tam, gdzie idą.

Możesz też pomieszać im troszkę w głowach:

„Gdzieniegdzie słychać odgłosy leśnych zwierząt, wiatr delikatnie porusza gałęziami świerków i sosen. Zapach żywicy i ściółki tworzy aromatyczną mieszankę, która mile drażni wasze nozdrza. Spoglądacie po sobie... Coś nierzeczywistego? Coś nierealnego?

Wyglądacie tak jak dawniej, ubrani jesteście w wasze ulubione łachy, a przy sobie macie wszystko, co potrzebne w wyprawie... Ach tak! Już rozumiecie, to na pewno sen z przeszłości, z czasów, kiedy często chodziliście po lasach, szukając przygód i sławy. To przecież oczywiste...

Jest tylko jeden problem: wszyscy macie twarze, których nie znacie.

Jak to?! Przecież dobrze pamiętacie, co się działo na tamtej przełęczy...

Zapada wieczór. Przez kilka chwil brniecie przez gęsty las, rozglądając się nerwowo i nasłuchując. Nagle, gdzieś pomiędzy drzewami, błyska słabe światło.

Ostrożnie podkradacie się w tamtą stronę, po kilku metrach zauważacie drugie i trzecie źródło światła. To jakiś obóz. Chwila niepewności, spoglądacie na siebie, na ogniska, znów na siebie. Wreszcie podejmujecie decyzję. Idziemy! Po kolejnych metrach słyszycie hałas dochodzący z obozowiska. Jakaś smutna żołnierska pieśń, ciche rozmowy, szczęk czyszczonego oręża. To ludzie, imperialni albo marienburczycy.

– Stać, w imię Myrmidii – odzywa się donośny głos za wami.

– Coście za jedni i dokąd idziecie – to drugi głos, znacznie niższy. – rączki do góry i powoli się odwracajcie!"

Znów, drogi Mistrzu Gry, pozostawiam Ci wolną rękę. I tak już chyba pozostanie do końca tego rozdziału. Od tej pory postaram się podawać Ci jedynie kluczowe informacje, na bazie których wykreujesz swoją wizję wydarzeń, które będą miały miejsce w dalszej części.

Twoi bohaterowie doszli, jak chyba się już domyślasz, do obozowiska rycerzy Zakonu Słonecznej Wieży. Zostaną zatrzymani i obezwładnieni przez wartowników. Musisz uważać, by nie wywołać w bohaterach złości, by od początku nie zrazić ich do ludzi, którym już niedługo będą ratować życie.

Zostaną zaprowadzeni przed oblicze dowódcy – Henriha.

Imie: ***Henrih Magnus von Schlizenburg***
Rasa: Człowiek
Płeć: Mężczyzna
Wiek: 53 lata
Religia: Myrmidia
Wygląd: Przed wami stoi potężny, sędziwy mężczyzna. Jego doświadczone, brązowe oczy z ciekawością spoglądają na was spod siwych brwi. Usta są prawie nie widoczne pod siwym, bujnym zarostem. Długa, granatowa peleryna powiewa delikatnie na wietrze. Na srebrnym napierśniku widnieje symbol słońca. U pasa wisi przepięknie zdobiony miecz.
Znaki szczególne: Jest to człowiek o wielkiej charyzmie, jego oczy wręcz błyszczą energią.
Cechy charakteru: Henrih zdaje sobie doskonale sprawę z rozpaczliwej sytuacji, w jakiej znalazł się wraz ze swoimi rycerzami. Jest przygotowany do stoczenia ostatniej bitwy i oddania swej duszy bogini Myrmidii. Nie jest załamany. Najważniejszy jest dla niego honor, a skoro dostał taki rozkaz, wykona go, choćby miał poświęcić siebie i swych podwładnych. Nie zwróci się do bohaterów o pomoc, ale jeśli jej udzielą, okaże im wdzięczność i da błogosławieństwo.
Historia: Tydzień temu wyruszył z Marienburga z rozkazem zdobycia starej twierdzy w górach zwanych Bladymi Siostrami. Zwiadowcy donieśli mu o ruchach goblińskich oddziałów zmierzających w stronę jedynego brodu na rzece Sannez. Jeśli dojdzie do bitwy, zginą wszyscy rycerze. Na Henrihu spoczywa odpowiedzialność za życie swych podwładnych, jednak wie, że im też nie wolno splamić honoru.
Obecna profesja: Dowódca II kompanii rycerzy Zakonu Słonecznej Wieży.

Sz	WW	US	S	W	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
*5**	*70*	*65*	*7*	*8**	*12*	*75**	*3*	*63**	*80**	*53*	*68*	*58*	*60**

Umiejętności:

*bardzo szybki**	*Kartografia*
*bardzo wytrzymały**	*Etykieta**
silny cios	*Historia*
celny cios	*Prawo*
ogłuszenie	*Dowodzenie**
uniki	*taktyka i strategia*
rozbrajanie	*Orientacja*
*oburęczność**	*Przemawianie*
*szybki refleks**	*Heraldyka*
czytanie i pisanie	*znane języki:*
jeździectwo	*reikspiel,*
woltyżerka	*bitewny,*
szósty zmysł	*bretoński*

Ekwipunek:
II kompania rycerstwa Słonecznej Wieży
koń bojowy, kopia, tarcza i zbroja płytowa
specjalna broń: dwuręczna, parująca, kopia
magiczny miecz Helmstaker



Strażnicy oskarżą bohaterów o szpiegostwo, jednak jeśli gracze znajdą jakąś logiczną wymówkę, Henrih pozwoli im pozostać w obozie i poleci swoim podkomendnym serdecznie podjąć gości. Na sprzeciwy swojego komendanta Franza odpowie, że przecież i tak sytuacji, w której się znajdują, nic już pogorszyć nie może.

W obozie panuje ponura atmosfera. Rycerze wiedzą, co ich wkrótce czeka. Jeśli nie splamią swego honoru, prawdopodobnie zginą.

Ważne jest, byś przedstawił zakonników jako ludzi, od których wręcz bije blask chwały, honoru i mądrości. Niech porozmawiają z awanturnikami, niech usiądą wraz z nimi przy wspólnym ognisku. Bohaterowie zapewne poznają też elfiego barda, Fag-nir-tira, który pieśnią będzie hartował serca idących na śmierć rycerzy.

Prepare, prepare the iron helm of war,
Bring forth the lots, cast in the spacious orb;
Th'Angel of Fate turns them with mighty hands,
And casts them out upon the darken'd earth!
Prepare, prepare!
Prepare your hearts fo Death's cold hands! prepare
Your souls fo fight, your bodies for earth :
Prepare your arms for glorious victory :
Prepare your eyes to meet a holly Gods
Prepare, prepare!

(„A Warsong for Englishman" W. Blake)

Imię: Farg-nir-tir
Rasa: Elf
Płeć: Mężczyzna
Wiek: 120 lat
Religia: Myrmidia
Wygląd: Przy ognisku, na zwalonym pniu, siedzi elf odziany w czarną, długą szatę. Jego długie, srebrno-siwe włosy, pasujące kolorem do dodatków na ubraniu, delikatnie opadają na ramiona. W zgrabnych dłoniach spoczywa piękna, złota harfa. Elfi bard spogląda w niebo i nuci jakąś smutną, żołnierską pieśń dla zgromadzonych wokół rycerzy. W oczach poety odbija się światło księżyców i blask ogniska, czyniąc je podobnymi do kawałków płonącego srebra.
Znaki szczególne: Farg-nir-tir ma bardzo mądrą i przystojną twarz. Jedyne, co ją szpeci, to długa blizna ciągnąca się od lewego ucha do szyi.
Cechy charakteru: Jest bardzo spokojnym i opanowanym mężczyzną. Ciężko go zdenerwować, jednak nie pozwoli siebie lekceważyć. To także bardzo wrażliwy i szanowany artysta. Dba o swoją reputację i całym sercem oddaje się służbie Myrmidii. Za wszelką cenę próbuje w każdym nieszczęściu odnaleźć iskrę radości i pocieszać nią wszystkich zmartwionych.
Historia: Szczerze mówiąc, bard może opowiedzieć każdą historię, byleby tylko miała pocieszający morał.
Obecna profesja: Bard III poziomu.

Późnym wieczorem bohaterowie powinni usłyszeć legendę o magicznym sztandarze wojennym krasnoluda Turuka, który ponoć wciąż spoczywa w zamku Verrie, oddalonym dzień drogi od obozowiska. Postaraj się dać im do zrozumienia, że ów sztandar to prawdopodobnie jedyny sposób na ocalenie rycerzy od zagłady. Żaden zakonny wojownik nie może teraz opuścić oddziału, by nie marnować sił przed bitwą. Ponadto odłączenie się od pozostałych braci to także odstępstwo od rozkazów. Zresztą, niewielu rycerzy daje wiarę tej opowieści. Wojownicy na pewno nie poproszą bohaterów o wyruszenie po sztandar Turuka, jednak jeśli drużyna podejmie się tej misji z własnej inicjatywy, nie będą kryć wdzięczności.

Legenda

Magiczny sztandar został stworzony przez wielkiego czarownika i kowala runów, krasnoluda Dorima z rodu Doggerhofferów, zwanego także „Pajęczą siecią". Stało się to podczas wojen z goblinami, toczonych prawie 2500 lat temu. Artefakt powstał w twierdzy KARAK-UNGOR, przeznaczony zaś był dla legendarnego wodza krasnoludów, Turuka „Złotego Młota" z rodu Farnedornów. Mąż ten w pojedynkę zabił smoka nękającego okolice KARAK-UNGOR i jego krwią zrosił otrzymany od Dorima proporzec. Sztandar ten był znakiem jednego z krasnoludzkich oddziałów walczących przeciw inwazji Chaosu na Kislev. Tam wpadł w ręce jednego z plugawych wojowników. Odzyskał go Ronald Farse, rycerz z Nuln, i w nagrodę za ów heroiczny czyn otrzymał w darze od niedobitków krasnoludzkiej kompanii. Dalsze losy proporca są nieznane. Ostatni raz widziano go 130 lat temu na polach Gisourex, podczas bitwy bretońskich książąt z marienburczykami. Są tacy, którzy utrzymują, że po zwycięskiej bitwie, bretoński książę Dominiqe Vincent de Verrie, skradł go i ukrył w swym zamku na Bladych Siostrach. Jednak to tylko przypuszczenia...

Wyprawa

Jeśli bohaterowie zdecydują się wyruszyć po sztandar, podróż rozpoczną o świcie następnego dnia. Zakonnicy postarają się udzielić im wszelkiej możliwej pomocy. Jednak żaden z rycerzy nie przyłączy się do wyprawy. II Korpus wkrótce zwinie obozowisko i wyruszy w dalszą drogę, przeciw zielonoskórym hordom.

Tylko od Ciebie zależy, jak będzie wyglądała wędrówka bohaterów przez coraz wyższe wzniesienia Bladych Sióstr. Możesz skrzyżować ich drogę ze szlakiem niewielkiego

patrolu goblińskiej armii. Niewykluczone, iż miną kilka opuszczonych chat albo karczmę, z której właśnie ucieka gospodarz, ratujący się przed nadchodząca armią zielonego plugastwa.

Wreszcie zacznie zmierzchać, a mrok rozleje się po lesie. Bohaterów otoczą nienaturalnie powykręcane drzewa, sięgające ku nim gałęziami. Awanturnicy powinni czuć się bardzo nieswojo. Niech mają świadomość tego, że z każdym krokiem zbliżają się do miejsca, w którym nikt ich nie oczekuje z otwartymi ramionami. Wkrótce po zachodzie słońca bohaterowie staną u bram warowni Verrie.

Myślę, że dokładne opisywanie tego zamku nie ma większego sensu. Podam jedynie najważniejsze fakty, na bazie których będziesz mógł wykreować własną wizję.

Twierdza znajduje się na jednym z wyższych wzniesień Bladych Sióstr. Nie jest to ani potężna forteca, ani mały donżon. W jej opisywaniu pomoże seria artykułów autorstwa Adama Z. Bańskiego, noszących tytuł „Kroniki Raedwaldburskie" (ukazały się na łamach MiM-a). Niezależnie od tego, co w nich znajdziesz, wiedz, iż dziś zamek to już tylko ruina. Interesujące są tylko jego lochy, choć...

... w pustych szczelinach okien bohaterowie ujrzą szybko przemykające, blade, eteryczne postaci. To duchy dawnych mieszkańców twierdzy, zbudzone nadejściem intruzów.

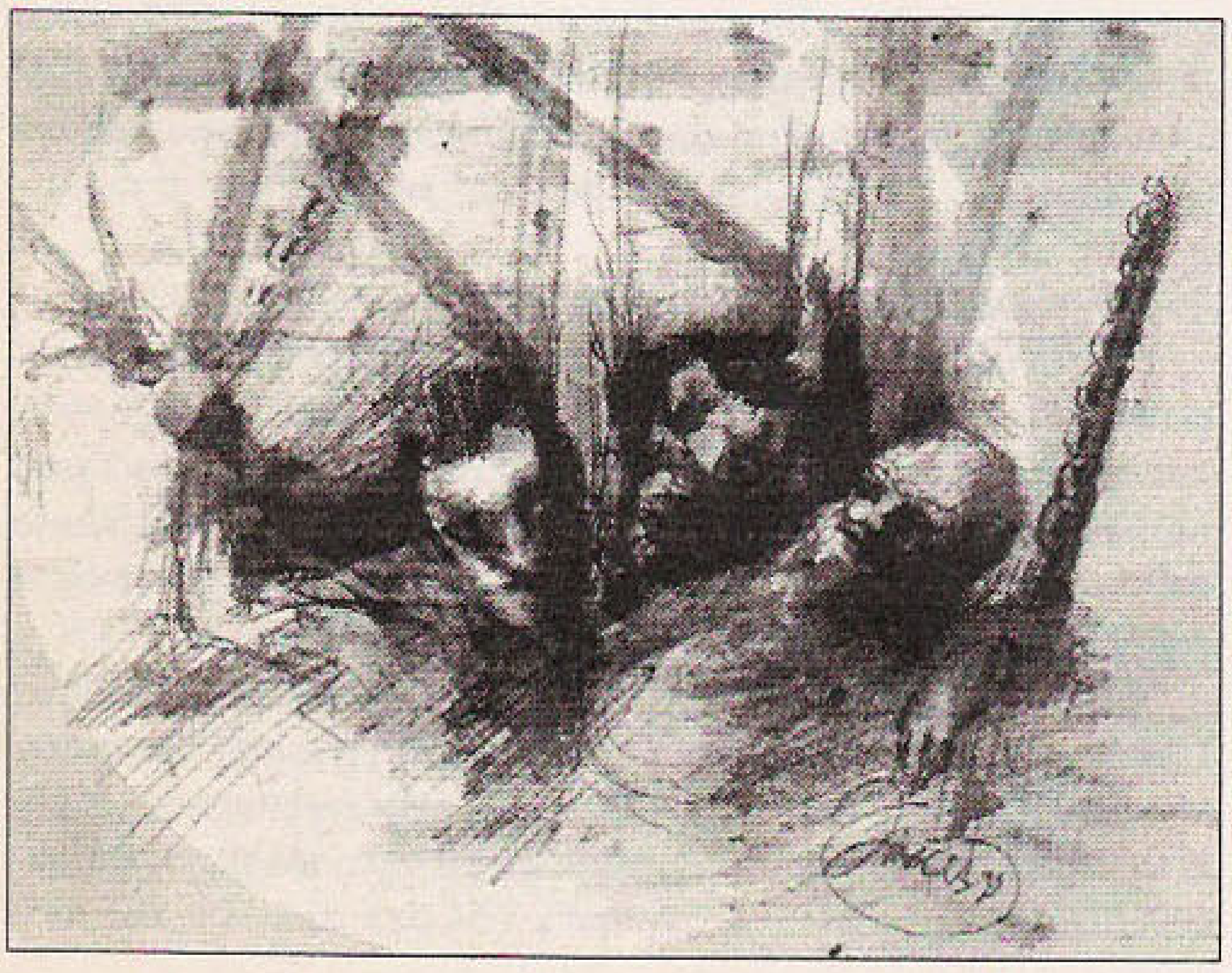
Nasi bohaterowie spotkają tu jednak znacznie groźniejsze istoty. Są nimi skaveni, którzy obrali sobie za siedzibę niższe partie zamku.

Stwory te przybyły tu, by chronić artefakt. Ich władca nie może samotnie podróżować po powierzchni, a tunele prowadzące do lochów nie są jeszcze gotowe. Wysłał więc podwładnych, by przygotowali zamek na jego przybycie. Tylko on wie, jak używać sztandaru i może zabrać go z miejsca spoczynku. Szczuroludzie nie są jednak sami w warowni. Poza nimi i duchami, nawiedza ją także Wojownik Chaosu Krothe, przysłany przez plugawe siły po cudowny proporzec.

Skaveni będą starali się jak najdłużej pozostawać w ukryciu. Nie mogą wszak zdradzić się ani przed bohaterami, ani przed Krothem. Dopóki bohaterowie nie wejdą do piwnic, ich ruchy śledzić będą dwa, trzy gryzonie – *Gutter runnerzy.* Taktyka skavenów jest prosta:

– odizolować pojedynczych awanturników od reszty grupy
– kolejno eliminować ich w zasadzce.

Kreatury mogą też zrzucać gruz na głowy bohaterów lub zaatakować ich bronią spaczeniową. Wedle Twego uznania...



Jak tylko bohaterowie zejdą do piwnic, skaveni po raz pierwszy, zaatakują otwarcie. Jednak nie pozwolą sobie na straty większe niż dwóch braci, jeśli drużyna mieć będzie przewagę, po prostu uciekną do głębszych lochów.

W głębi podziemi drużynę czeka kolejna walka. Skaveni zaatakują z zaskoczenia. Będzie ich niewielu, jednak świetnie znają te piwnice. Ich główne zadanie to niedopuszczenie awanturników do komnaty grobowej Dominiqe'a de Verrie. Będą próbowały spychać ich w plątaninę korytarzy i zadawać jak najdotkliwsze rany. Jeśli fortuna uśmiechnie się do bohaterów i wyrżną większość napastników, szczuroludzie uciekną do komnaty grobowej. Tam zdemaskują się przed Krothem i razem z nim stawią czoło drużynie.

Teraz podsunę Ci, drogi MG, jeszcze jeden pomysł na utrudnienie życia graczom. Wykorzystaj go tylko wtedy, gdy drużyna jest naprawdę potężna.

Jeśli zejdzie się w głąb studni, znajdującej się na dziedzińcu, odnajdzie się tam wejście do krótkiego korytarza, po kolana zalanego wodą. Prowadzi on wprost do grobowca ojca Dominiqe'a Vincenta de Verrie – Maksymiliana de Verrie. Słudzy martwego rycerza leżą pod wodą, a on sam, tzn. jego przywdziany w książęce szaty szkielet, zasiada na pięknym, złotym tronie. Na trupich kolanach spoczywa wielki, bogato zdobiony miecz.

Duchy maja zdolność do wyczuwania ludzkich uczuć (a czemu by nie?), Maksymilian wie więc o tym, że bohaterowie przyszli tu zbezcześcić grób jego syna. Nie chcąc do tego dopuścić, tchnie w swe szczątki i szkielety poddanych odrobinę życia, by wstały i ruszyły na awanturników. Na pewno spotkają ich gdzieś wśród podziemnych korytarzy...

Oczywiście, jeśli chcesz, możesz dowolnie zmieniać powyższe informacje. Dodawać lub ujmować wrogów, powiększać albo zmniejszać ich siłę i moc. Ja, na przykład zaopatrzyłem Krothego w umiejętności magiczne i nękałem swoją drużynę martwiakami z grobowca Maksymiliana, których on przyzywał do walki.

Dominiqe de Verrie, po zdobyciu i ukryciu artefaktu, zaczął się dosyć dziwnie zachowywać. Z wolna zawładnęła nim paranoja i różnego rodzaju fobie. Bardzo bał się, że ktoś dowie się o jego „skarbie". Ogarniało go szaleństwo. Wyżywał się na swoich poddanych, topiąc swój strach w ich krwi i cierpieniu. W podziemiach pod zamkiem po dziś dzień stoją machiny do zadawania cierpienia i leżą kości zmasakrowanych ludzi.

To, na co wszyscy czekają

Drużynie zapewne uda się pokonać wszystkich wrogów i dotrzeć do sarkofagu Dominique'a de Verrie. Po zdjęciu płyty awanturnicy ujrzą, jak leży w nim dumny i niewzruszony. W swych martwych rękach dzierży sztandar, który lśni magiczną poświatą.

Naszym bohaterom pozostało już tylko wyrwać zdobycz (nikt, oczywiście, nie powiedział, że przyjdzie im to z łatwością) i czym prędzej dotrzeć tam, gdzie już niedługo rozegra się straszliwa bitwa. Jej wynik zależy teraz tylko od nich.

Jeśli chcesz, możesz znów pomęczyć graczy. Jednak proponowałbym żeby ich wrogiem nie były już żadne potworne stwory zrodzone z Chaosu ani spaczonej wyobraźni. Przypomnij bohaterom, że są (jak mniemam) poranieni, poturbowani, potwornie zmęczeni. Pada deszcz, którego krople wsiąkają w ich ubrania, mieszając się z krwią i potem. Jest im zimno, wyczerpanymi ciałami wzdrygają dreszcze. Marzą tylko o tym, by położyć się gdzieś na kupie siana

i zasnąć w promieniach słońca... Albo o tym, by jak najszybciej dotrzeć na pole bitwy, by ten wysiłek na coś się zdał. Maszerują więc w szalonym, morderczym tempie. Spraw, by czuli się jak ten ateński żołnierz, który przybiegł z Maratonu, by obwieścić zwycięstwo, i który zmarł z wyczerpania zaraz po dotarciu na miejsce.

A co się stanie, jeżeli jeden z bohaterów nie będzie mógł utrzymać tempa? Czy reszta zaryzykuje i zwolni, czy też zostawi go na pastwę losu?

Niechaj Twoi gracze poczują, że podjęli się morderczego wysiłku, że poświęcili się, że ich wysiłek może wpłynąć na losy świata.

CZĘŚĆ III

Od Ciebie zależy, jak dokładnie będzie wyglądała „podróż" powrotna. Niech w pewnym momencie zdadzą sobie sprawę, że liczy się każda minuta. Czas działa na ich niekorzyść. Sztandar już mają, został wydarty wrogom. Ale co będzie, jeżeli się spóźnią? Jeżeli nikt nie dowie się o tym, że legenda była prawdziwa? Jeżeli bitwa rozpocznie się za wcześnie i nie zdążą...

Kiedy będą już u kresu sił, usłyszą coś, co zaprowadzi ich na skraj rozpaczy.

Będzie to, dobiegający z niedaleka, odgłos wojennego rogu. Rozkaz szarży. Ostatni rozkaz Henriha von Schlizenburga.

Nieee!!!

Już jest za późno.

Kiedy bohaterowie wybiegną z lasu, roztoczy się przed nimi przerażający widok. Zgiełk bitwy tłumi wszystkie inne odgłosy. Bohaterowie widzą, jak wielki wódz zostaje powalony na ziemię i okrążony przez goblinoidów. Bohaterowie rozwijają sztandar...

Nagle jakby nowy duch wstępuje w rycerzy. Donośnym głosem bard intonuje wojenną pieśń Wojska wrogów ogarnia panika, jednak ich wrzaski nie mogą zagłuszyć magicznego śpiewu.

Pomimo ogromnej przewagi zielonoskórych, w sercach żołnierzy pojawi się nowa nadzieja, która popchnie ich do walki.

Czy jest jeszcze jakaś szansa?

To już koniec.

Reszta należy do świata bitewnego Warhammera.

Nie będę przecież pisał, ile punktów można przyznać każdej z armii. To pozostawiam ludziom, którzy znają się na tym lepiej ode mnie.

EPILOG I

Domyślacie się, oczywiście, że to wcale nie musi być KONIEC. Bohaterowie zaraz po bitwie powrócą do celi. Wyczerpani i poobijani, jednak chyba diabelnie dumni. Spraw by zauważyli, że świat wokół nich troszkę się zmienił. Z zakratowanego okna dostrzegą nową basztę, którą wybudowali krasnoludzcy inżynierowie w dowód wdzięczności za oddanie sztandaru prawowitym właścicielom (patrz „Przyszłość sztandaru").

Może nawet ich cela będzie wyglądała trochę inaczej, może lepiej? Następnego wieczora Gustav opowie kolejną historię. Świetnie byłoby, gdyby każda z kolejnych przygód, w wir których rzuci ich dziwny gawędziarz, dotykała jednego z ich grzechów.

Pamiętasz bakałarza, który zgwałcił swoją uczennicę? Co powiesz na przygodę w Erengardzie, w domu jakiejś rodziny szlacheckiej? Będzie tam mała córeczka, która kolekcjonuje lalki. Pewien zły czarodziej podarował jej małą porcelanową lalkę w którą zaklął ducha – Golema – i rozkazał mu krzywdzić rodzinę...

W ostatniej przygodzie-śnie drużyna zmierzy się z samym Gustavem, który okaże się okrutnym magiem. Zadaniem graczy będzie pokonanie go i powstrzymanie przed jakimś rytuałem.

EPILOG II

Jeśli już wszyscy bohaterowie odpokutują swe winy, możesz przysłać im jakiegoś kleryka, który wysłucha ich spowiedzi. Przyjdą strażnicy i zabiorą ich na dziedziniec, na którym już wybudowano szubienicę. Tu powinien nastąpić opis drogi na szafot, zarzucania pętli na obnażone szyje.

Zrobisz, co zechcesz. Pamiętaj jednak, że jeśli gracze wypełnili pokutę i w jednym ze snów zmienili losy Gustava, prawdopodobnie jest on teraz szanowanym i poważanym magnatem, członkiem Zakonu Wieży Słońca. Może zjawić się w ostatniej chwili i zażądać ułaskawienia lub zapłacić kaucję, może też kupić ich jako niewolników. W każdym razie spróbuj wycisnąć z nich łzy, wzruszyć do głębi. Jeżeli dzięki tym pomysłom uda Ci się to, będę najszczęśliwszym autorem scenariuszy na świecie.

To już naprawdę koniec. Powodzenia. Miłej zabawy.

Chciałbym jeszcze podziękować mojej drużynie, Tomkowi Jeżyńskiemu, który podsunął mi wiele pomysłów, oraz Markowi Komarnickiemu za użyczenie komputerka.

DODATKI:

Adolf Gustav von Schlizenburg

Urodził się w Schlizenburgu, w bogatej rodzinie szlacheckiej. Jego ojciec, Henrih, był znaną i wielce poważaną personą w Marienburgu. Był też jednym z najznakomitszych rycerzy w służbie Zakonu Wieży Słońca. Po śmierci Wielkiego Mistrza Zakonu, pretendował do zajęcia miejsca Głowy Zakonu, jednak jego obiór uniemożliwiły spory między zakonnymi braćmi.

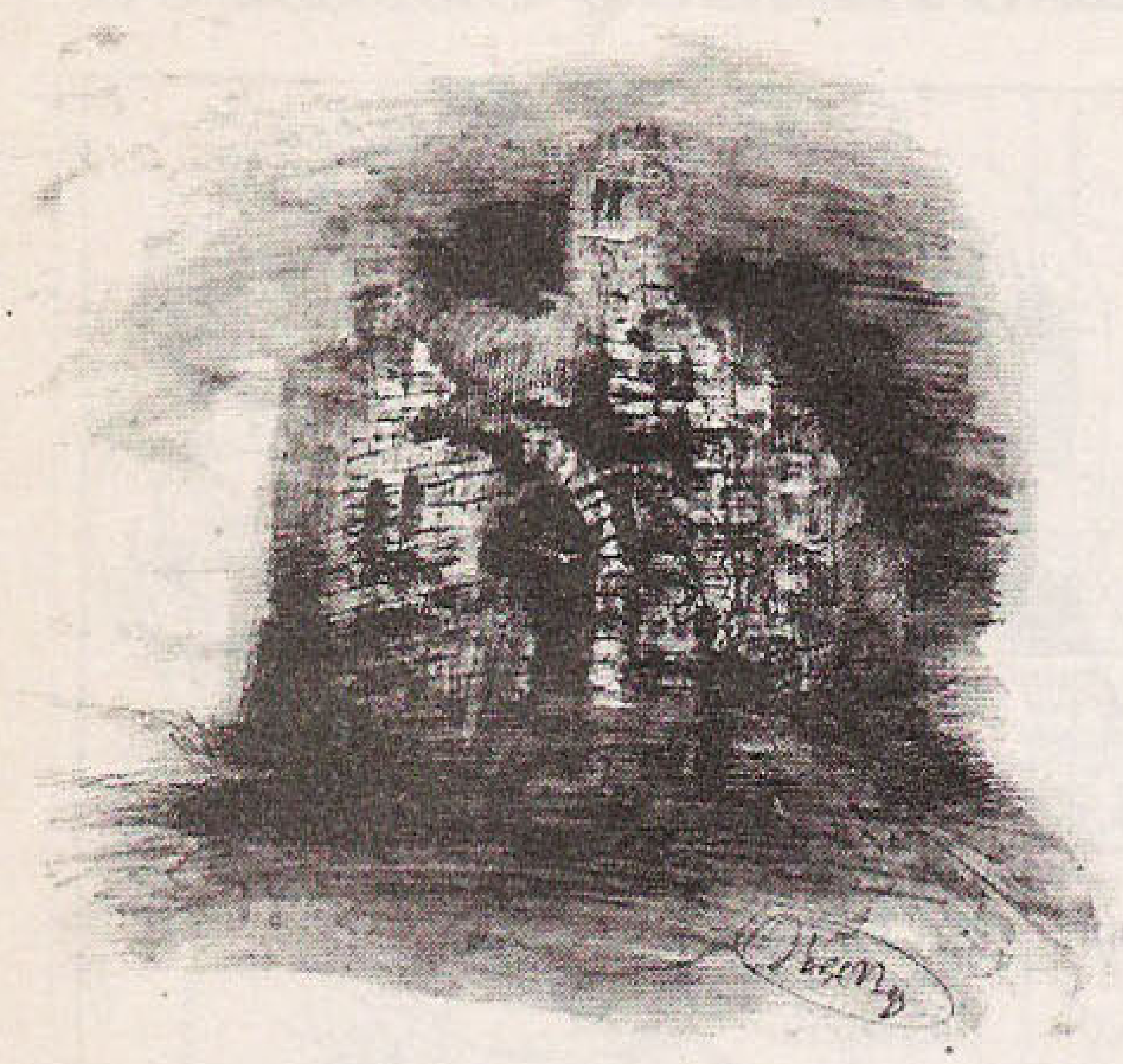
Walki o władzę w Zakonie spowodowały, że Henrih zginął na polu bitwy wraz ze swoimi podkomendnymi. Nie przeżył nikt, kto mógłby przekazać jego ostatnią wolę, on sam zaś nie pozostawił testamentu.

Gustav był najstarszym synem Henricha, jemu więc w całości należał się spadek i tylko on miał prawo rozporządzać nim wedle swojej woli. Jednak los sprawił, że w czasie, gdy rozgrywały się losy bitwy, służył w tileańskim wosku, zarabiając mieczem na prosty, żołnierski chleb i zdobywając doświadczenie niezbędne do pójścia śladami ojca. Marzył o wstąpieniu do Zakonu, był to dlań największy z możliwych zaszczytów.

Jednak miało się stać inaczej.

Po zakończeniu kolejnej kampanii przeciwko skavenom, powrócił do rodzinnego miasta. Nie powitano go tam serdecznie. Trzej podstępni bracia wykorzystali sytuację i pod nieobecność dziedzica podzielili się majątkiem. Starannie zatuszowali istnienie Gustava. Z ich rąk zginęła nawet stara schorowana matka, Katrina de Mansourex.

Wiele zniewag i poniżeń wycierpiał Gustav, stając twarzą w twarz z rodzonymi braćmi, upierającymi się, że nigdy wcześniej go nie widzieli. Nazywali go szarlatanem, który chce wykorzystać śmierć ich biednego ojca do tego, by zawładnąć majątkiem.



Gustava ogarnęła rozpacz. Wiedział, że jako nikomu nie znany żołnierz, nie jest w stanie walczyć z trzema bogatymi szlachcicami. Udał się tedy do Nuln, by pobierać nauki na tamtejszym uniwersytecie. Studiował pilnie na wydziale prawa, by w przyszłości móc na drodze sądowej odebrać swoją własność.

Po ukończeniu Akademii powrócił do Marienburga i zaczął procesować się z braćmi. Wkrótce musiał jednak uciekać, bowiem nad jego gardłem zawisły noże zabójców nasłanych przez niegodziwych krewniaków.

Uszedł do Bretonii, gdzie dowiedział się o nowych zaciągach do armii Tilei. Postanowił, że skoro do wygrania procesu nie wystarczy głęboka wiedza prawnicza, to zdobędzie pieniądze na wojnie.

Szybko trafił do niewoli. Tam spotkał osobę, która zupełnie zmieniła jego życie. Był nią Val Orbin, potężny czarownik, który uwolnił Gustava i przyjął go na naukę...

Gustav przez lata pokonywał kolejne stopnie wtajemniczenia w arkana magicznej sztuki. Wreszcie stał się potężniejszy od mistrza i popełnił swą pierwszą zbrodnię – zamordował Vala Orbina. Od tego czasu jego osobowość zmieniła się nie do poznania. Zapragnął wiedzy, coraz głębszej i mroczniejszej. Zaczął studiować na własną rękę i zagłębił się w tajniki czarnej magii. Obcowanie z istotami zamieszkującymi świat poza granicą percepcji zwykłych ludzi doprowadziło do spaczenia jego duszy. Coraz mocniej odczuwał pragnienie krwawej i bezlitosnej zemsty na tych, którzy tak go niegdyś skrzywdzili.

Pełen nienawiści powrócił do Jałowych Krain, by odpłacić za doznane krzywdy.

Gustav działał skrupulatnie i rozważnie. Życie swych braci, ich rodzin i przyjaciół uczynił prawdziwym horrorem.

Jednak w końcu został schwytany i osadzony w marienburskiej twierdzy (w tej samej do której trafiają nasi bohaterowie). Umarł wskutek okrutnych tortur.

Od tamtego czasu w twierdzy poczęły się dziać różne dziwne rzeczy. Wielu strażników i więźniów znikało na kilka dni, potem znajdowano ich, okropnie okaleczonych w sali tortur. Gustav jeszcze pośmiertnie mścił się za krzywdę, którą mu wyrządzono.

Jednak teraz musi odpokutować za swoje winy. Przybrawszy ludzkie kształty przenosi więc do swojego świata więźniów, by naprawili to, co spowodowało, że stał się złym i brutalnym człowiekiem.

Magiczny sztandar wojenny krasnoluda TURUKA

Wygląd magicznego sztandaru:

Sztandar zwany w jezyku krasnoludów „Niszczycielem", jest bardzo stary i zniszczony. Zrobiono go z jasnej, gładkiej skóry wykrojonej z brzuchu smoka. Dzieli się na dwie, pionowe części. Lewa przedstawia run „asuR" wymalowany krwią smoka na symetrycznym polu szachownicy. Po prawej stronie narysowany został run „uruR". W prawym górnym rogu sztandaru znajduje się malowidło przedstawiające metaforę złamanej potęgi Chaosu, czyli zamknięte i ustawione w porządku figury geometryczne – w tym przypadku trójkaty. Postrzępiona dolna część sztandaru została zanurzona w smoczej krwi – wygląda, jakby paliła się jasnym płomieniem.

Przyszłość sztandaru:

Jeżeli sztandar zostanie wykradziony z rak Chaosu, pomoże zwyciężyć goblińskie wojska, nie wejdzie w skład wojennych łupów, lecz zostanie odwieziony do Marienburga i umieszczony w skarbcu. Na wieść o odnalezieniu sztandaru, zgłoszą sie po niego posłowie krasnoludzcy i w zamian za zwrócenie artefaktu zaoferują wybudowanie dla zakonu nowej baszty obronnej i obsadzenie jej załogą krasnoludzkich kuszników oraz balistyków. Tak też się stanie. Zmieni się również legenda o bitwie i proporcu. Opowiada teraz o czterech dzielnych bohaterach, którzy przyczynili się do zwycięstwa i odzyskania artefaktu.

Magiczne właściwości sztandaru:

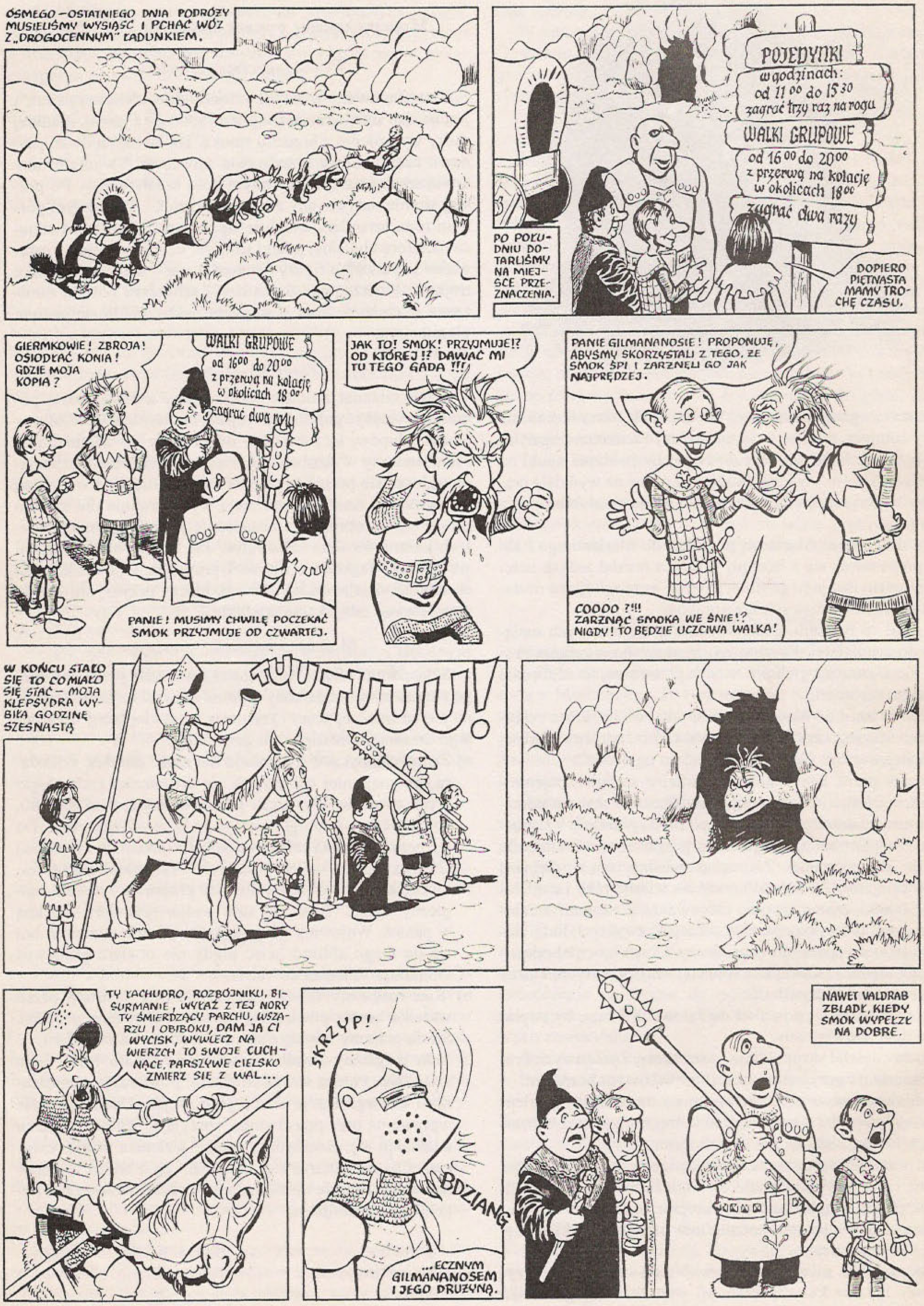
Sztandar ma wielką moc, został stworzony przez potężnego czarownika i obdarzony dwoma silnymi runami. Zrobiony jest ze smoczej skóry i krwi oraz przytwierdzony do świętego drzewa, które nigdy nie próchnieje.

a) Żadne chaotyczne stworzenie nie może dotykać sztandaru, przynajmniej tak wydaje się większości tych plugawych stworów. Wystarczy jednak udany test na SW -80, aby jakiś potwór mógł dzierżyć go w swych szponach. Do tej pory ta sztuka udała się jedynie jakiemuś rycerzowi Chaosu podczas wojen w Kislevie. Wszystkich skavenów, którzy kiedyś próbowali dotknąć proporca, spopielił magiczny ogień. Teraz na sam widok sztandaru uciekną w panice. Wojownik Chaosu, który pilnuje artefaktu, boi się do niego zbliżać, więc nigdy nie otwiera grobowca Dominiqa Vincenta de Verrie.
b) Run magiczny „asuR" daje całkowitą ochronę przed wszelką bronią powietrzną (strzały, bełty, inne pociski). Strefa ochrony rozciąga się na 6 metrów od sztandaru.
c) Run magiczny „uruR" to właściwe źródło mocy tego sztandaru. Poraża wroga strachem, powodując zamieszanie i dezorganizacje wśród jego wojsk. Dodatkowo źle wpływa na oręż przeciwnika, sprzyjając jego rdzewieniu i łamaniu się. Szczególną panikę wzbudza wśród stworzeń Chaosu. Zdarza się, iż na sam jego widok zielonoskórzy rzucają się do bezładnej ucieczki, wrzeszczą i popełniają samobójstwa.

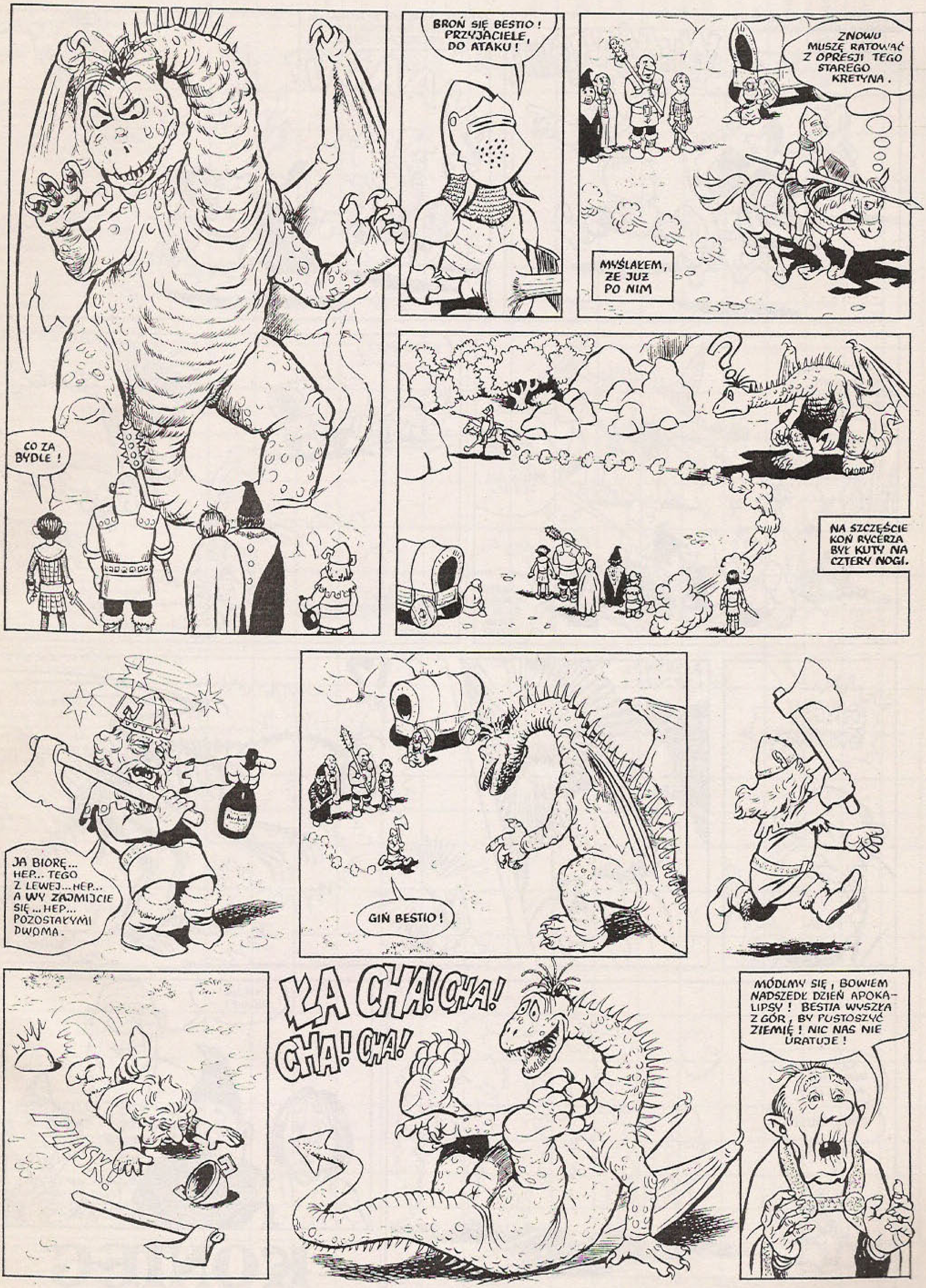
Z dobrze poinformowanych źródeł wiemy, że pierwowzorem magicznego sztandaru była dobrze zużyta pierwszomajowa „szturmówka".

CZ. 3 WYPRAWA NA STAREGO SZMELCA

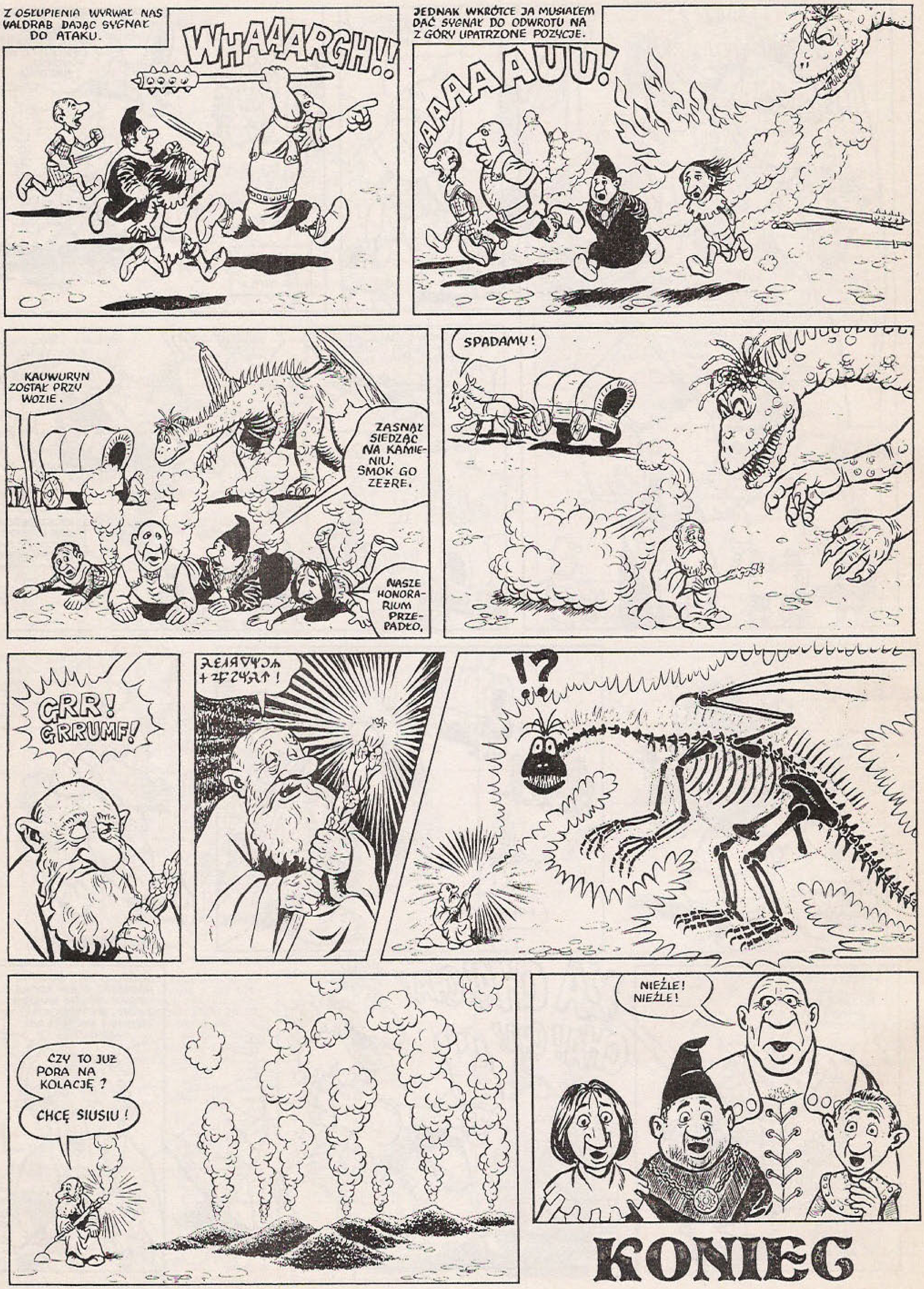
Rysunki: Wiesław Dojlidko. Scenariusz: w/g pomysłu Tomka Kreczmara i Andrzeja Miszkurki



WYPRAWA NA STAREGO SZMELCA



WYPRAWA NA STAREGO SZMELCA



Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAGw ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Komiksy	Gry Komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel", Warszawa ul. Chłodna 47,tel.0-603408325	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep „IMP-Goblin", Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5 tel.675 47 67	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓			
Sklep „IMP-Ogryn", ul. Szewska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Sklep „IMP – MAG", ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdi.net/~plvimall/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				✓	
Księgarnia „BESTSELLER" 02-679 Warszawa ul.Modzelewskiego 81 tel.844-35-93	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
„BARD" Centrum Gier Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
„FANTASY SHOP" Kraków, ul. Wolnica 13 tel./fax. (0-12) 423-57-27 w. 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul.Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654-98-11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
STREFA 51 ul. Powroźnicza 18/20 80-825 Gdańsk, tel. (0-58) 305 30 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓					✓
Centrum Gier „BARD", 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0 602 600 073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			
Księgarnia PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
CENTRUM GIER 50-117 Wrocław ul. Igielna 17 tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓						
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel.0-601 47 66 83 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓		
Sklep SZEHEREZADA,Rzeszów ul.Warszawska 5/7 (1 piętro) tel.0601337966 (na rozjeździe Warszawa-Lublin)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Księgarnia FABER i FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
Capri COMPUTERS, tel. 642-73-38 ul. Cypryjska 29 02-767 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓	✓	
Sklep R.A.R. ul.Grzegórzecka 32a, Kraków fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓		✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓
ARKANA Książki, tel. 39-94-17 ul. Słowackiego 4 01-627 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓						
ELFOLAND-WOLA (SKLEP I KLUB) ul. SOKOŁOWSKA 24/26 (wejście od Żytniej) WARSZAWA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓
ELFOLAND-MOKOTÓW tel.8493481 ALEJE NIEPODLEGŁOŚCI 148 (metro Pola Mokotowskie) WARSZAWA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
CENTRUM GIER tel.324 34 07 65-071 Zielona Góra ul. Sobieskiego 8/10/5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			
SKLEP „GAROU" RZESZÓW ul.ASNYKA 10pokój3, 3 piętro	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓	✓	✓	✓			✓		
RYNEX, Plockie Centr. Handl., hala nr 3 box 24 ul.Rembielińskiego 6, 09-400 Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			
CYBER SMOK 71-118 Szczecin ul.Wyzwolenia 42 tel.0-91 452-30-51	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓
G.K.W. BELLONA Warszawa tel.826-17-07 ul.Krakowskie Przedmieście11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓		
GRYFIN 38-200 SIERADZ ul.ŻWIRKI I WIGURY 3	✓	✓	✓	✓	✓			✓					✓				✓	
GRYFIN POZNAŃ PLAC WIOSNY LUDÓ, paw 3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					

NOWA

KRAINA GOBLINÓW 36

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
Ten sam co w przyszłym miesiącu

Stale współpracują:
Królewna Śnieżka i siedmiu małych Murzynków

IN MEMORIAM

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą przypominam, że w tej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

AD&D

- Według tej mapy gdzieś tutaj powinna być zapadniaaaa...
- I tak mnie wskrzeszą...
- Mój bóg nazywa się Atari, a twój?
- To co, że coś nas goni. Nie wypada biegać po cmentarzu...
- Staram się jak najszybciej naprawić kuszę...

WARHAMMER

- Puszczaj głupi ogrze! Gdy proponowałem ci posiłek miałem na myśli trochę sera...
- O! Jaki ładny owczarek Reiklandzki.
- Te skaveny najwyraźniej się nas boją. Tylko dlaczego uciekają w naszym kierunku?
- To mają być Pustkowia Chaosu? Bez jaj...
- Gdzie moja ręka?

Podziękowania dla Pomiotu Fenrisa, Jamczurka i Dealera.
(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

Wszystkie gobliny przepraszają Wojciecha Wojtasiaka - autora Kącika Naukowego w poprzedniej *Krainie* - za niezamieszczenie na końcu tekstu jego nazwiska.

Miasteczko Yarmie (w Krainie Goblinów)

GOBLIŃSKIE PRZYŚPIEWKI

Kto myśli, że gobliny nie śpiewają i nie interesują się muzyką, ten jest w głębokim błędzie. Są one jednak płochliwe i wstydliwe, dlatego przedstawiciele innych ras nie mają zbyt wielu okazji zapoznania się z goblińską twórczością. A przecież każdy „normalny" poszukiwacz przygód od czasu do czasu ma ochotę sklecić jakąś goblinią przyśpiewkę. To żaden wstyd, goblinom zdarza się to bez przerwy! Oczywiście najtrudniejszym elementem takiej twórczości (o ile autorem nie jest goblin) jest utrzymanie odpowiedniego stylu. Dlatego warto zapoznać się z poniższymi radami.

I. Pierwsze i najważniejsze: goblinia przyśpiewka musi mieć refren. Refren jest najlepszy z całego tekstu, gdyż jest zawsze zerżnięty z jakiejś innej piosenki (teraz już wiecie po co gobliny torturują pojmanych jeńców). Refren nie powinien przekraczać 6-8 linijek. Może być na przykład taki:

Na polu nad rzeczką wyrosło miasteczko
ADDA
Plotkami się karmi Miasteczko Yarmie
AEEA
W lenistwie i brudzie mieszkają tu ludzie
Podróżnych pobiją i z tego żyją

Jak być może zauważyliście, obok tekstu podano chwyty gitarowe. Jednak (jak się łatwo domyśleć) muzyka może występować jedynie w refrenie, gdyż pozostała część piosenki jest pisana przez gobliny.

II. Rymy nie mogą być zbyt skomplikowane. Dokładniej powinny być dokładne, choć nie zawsze muszą do siebie idealnie pasować:

Raz rycerz straszny, bardzo odważny
Ujeżdżał smoka, spadał z wysoka

III. W ten sposób dotarliśmy do trzeciej istotnej cechy goblińskiej sztuki – treści. Otóż nie powinno jej być, poza szczątkową ilością typowo goblińskiego humoru. Uwaga! Zwrotki nie powinny mieć absolutnie żadnego związku z refrenem.

Raz chłop zbyt duży, by dobrze służyć
Wpadł na myśl bystrą, został dentystą

IV. Ponieważ jest to goblińska twórczość, to powinny w niej występować typowo goblinie elementy:

Raz goblin młody wpadł do gospody
Już ledwo żyje, ale wciąż pije

V. Mózg goblina może pomieścić co najwyżej osiem linijek tekstu. Umieszczanie większej ilości tekstu w zwrotce będzie więc uznane za brak poszanowania dla goblińskiej tradycji (coś takiego karane jest zwykle śmiercią przez zadeptanie). Oto najdłuższa znana zwrotka z goblińskiej przyśpiewki:

Raz goblin głupi podle się upił
Na drodze siedział, gdy smok nadleciał
Zamiast się schować, jął pertraktować
Śmierć była szybka, spłonął jak frytka

VI. Ponieważ gobliny zwykle improwizują swoje piosenki (patrz punkt poprzedni), ilość zwrotek może być w zasadzie dowolna. Należy jednak pamiętać, aby większość z nich kończyła się czyjąś śmiercią, na przykład tak:

Raz goblin głupi śmierć chciał przekupić
Nie znał jej mowy, leży bez głowy

VII. I na zakończenie: podstawą sukcesu w prawidłowo wykonanym utworze jest dobra zabawa (w stylu goblińskim). Nie zachęcam oczywiście do picia, ale...

Raz szlachcic młody miał dwie gospody
Dziś ledwie żyje, w obydwu pije

Zwróćcie uwagę, że wiele z tych zwrotek jest do siebie bardzo podobnych. Tak powinno być! Wśród goblinów silenie się na oryginalność jest w złym guście.

Z wirtuozerskim pozdrowieniem i życzeniami wielu udanych utworów

Jon

ŻABÓJCZA BROŃ by Wojciech Bem

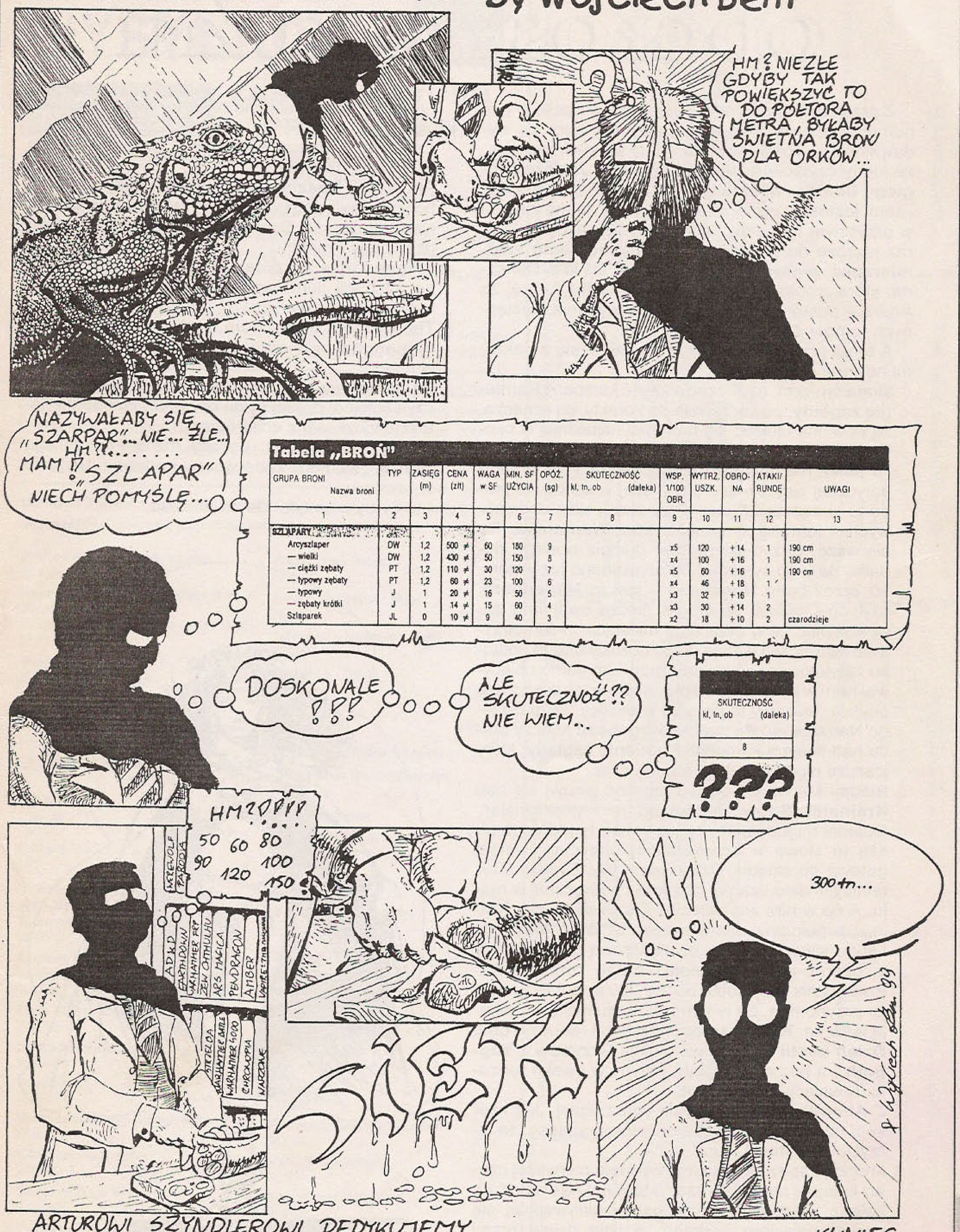


Tabela „BROŃ"												
GRUPA BRONI Nazwa broni	TYP	ZASIĘG (m)	CENA (zł)	WAGA w SF	MIN. SF UŻYCIA	OPÓŹ. (sg)	SKUTECZNOŚĆ kl, tn, ob (daleka)	WSP. 1/100 OBR.	WYTRZ. USZK.	OBRONA	ATAKI/RUNDĘ	UWAGI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
SZLAPARY												
Arcyszlaper	DW	1,2	500 ≠	60	180	9		x5	120	+ 14	1	190 cm
— wielki	DW	1,2	430 ≠	50	150	8		x4	100	+ 16	1	190 cm
— ciężki zębaty	PT	1,2	110 ≠	30	120	7		x5	60	+ 16	1	190 cm
— typowy zębaty	PT	1,2	60 ≠	23	100	6		x4	46	+ 18	1	
— typowy	J	1	20 ≠	16	50	5		x3	32	+ 16	1	
— zębaty krótki	J	1	14 ≠	15	60	4		x3	30	+ 14	2	
Szlaparek	JL	0	10 ≠	9	40	3		x2	18	+ 10	2	czarodzieje

ARTUROWI SZYNDLEROWI DEDYKUJEMY W PODZIĘKOWANIU ZA INSPIRACJĘ I „KRYSZTAŁY CZASU"!

KONIEC

ODGŁOSY Z KUŹNI

Z przeróżnych przyczyn nie jestem w stanie w tym numerze opowiedzieć Wam, jak udały nam się wydawnicze nowości kwietnia. Mam jedynie nadzieję, że kiedy czytacie te słowa **Barsawia**, **Jezioro Długiego Słońca** i **Miasto w ogniu** są już w sprzedaży i sami jesteście w stanie je ocenić. Ja zajmę się tym w przyszłym numerze. Mogę jedynie zachęcić Was raz jeszcze do przyjrzenia się **Niechętnemu szermierzowi**, pierwszej części trylogii Dave'a Duncana, która zrobiła w redakcji na tak wielką furorę, że Andrzej postanowił przyspieszyć wydanie następnych tomów. Chyba mu się to uda.

A teraz przejdźmy do tego, co dzieje się z naszymi nowymi nowościami.

& **Skała śmierci**, czyli trzecia część kampanii **Kamienie zagłady**, powędrowała do korekty, co oznacza, że powinna ukazać się na rynku najpóźniej w okolicy 10 maja. Tym razem bohaterów czekają nie tylko bitwy, ale również rozwiązanie niezwykle sympatycznej zagadki, ale o tym sza; w końcu nie mogę tu streszczać fabuły. Przy okazji kilka dodatkowych informacji dla miłośników **Warhamsa**. Po pierwsze, otrzymaliśmy tzw. rękopis nowego dodatku do tego systemu, opracowanego już w całości przez firmę **Hogshead** – jest to **Marienburg**, czyli opis miasta. Po drugie, prezes owej firmy zapewnił nas, że w przeciągu miesiąca winien otrzymać ostateczną wersję długo oczekiwanego dodatku zatytułowanego **Krainy magii** (to samo obiecywał nam w okolicy gwiazdki). Jeśli wszystko dobrze pójdzie, wydamy tą pozycję w okolicy Świąt Bożego Narodzenia. Po trzecie, **Hogshead** kończy prace nad finałem kampanii **Kamienie zagłady**, który jeszcze nigdy nie ujrzał światła dnia.

& Biedny Miłosz już ponad miesiąc pastwi się nad **Krainami Snów**, redagując je i poprawiając. Obiecał mi jednakże, że już w tym tygodniu (a piszę te słowa w poniedziałek) otrzymam wersję gotową do składu. Dzięki temu Wy, Drodzy Czytelnicy, macie szanse otrzymać podręcznik w maju. A co w nim znajdziecie? Oczywiście opis Krain, uzupełniony o nowe zasady, dwie przygody i kupę stworków. No i dwukolorową (a raczej trzy – czarno-niebiesko-białą) mapę formatu A2. Podręcznik liczy sobie ponad 200 stron! Przy okazji przypomnę, że w tym roku cthulhystów czekają jeszcze: **Księga potworów** (tytuł roboczy) oraz **Dzień bestii** (czyli nowa wersja **Grzybów z Yuggoth**), a także wspaniały, jedyny w swoim rodzaju, rewelacyjny **Labirynt**.

& Z **Almohadami** jest ponoć coraz lepiej. Już czekają na skład, dzięki czemu istnieją szanse, że ujrzycie je w maju! Hura!

& Andrzej zapowiada na maj wydanie pierwszej części kolejnej trylogii *fantasy*, która ma nas rzucić na kolana. Będzie to dzieło osoby ukrywającej się pod nazwiskiem Fridman, a tytuł dzieła brzmi **Świt Czarnego Słońca**.

I jeszcze przypomnienie bardziej dalekosiężnych planów.

& **Labirynt 5** kończy się pisać. Optymalny termin wydania – czerwiec.

& Prace nad **Koszmarem z przestworzy** (tytuł roboczy), czyli przygoda do **Przebudzenia Ziemi**, nabierają tempa. Scenariusz winien ujrzeć światło dzienne w czerwcu.

& **Księgę Żmija** zaczynam wydobywać z przepastnej otchłani tłumacza. Jeśli się uda, ukaże się w okolicy czerwca/lipca.

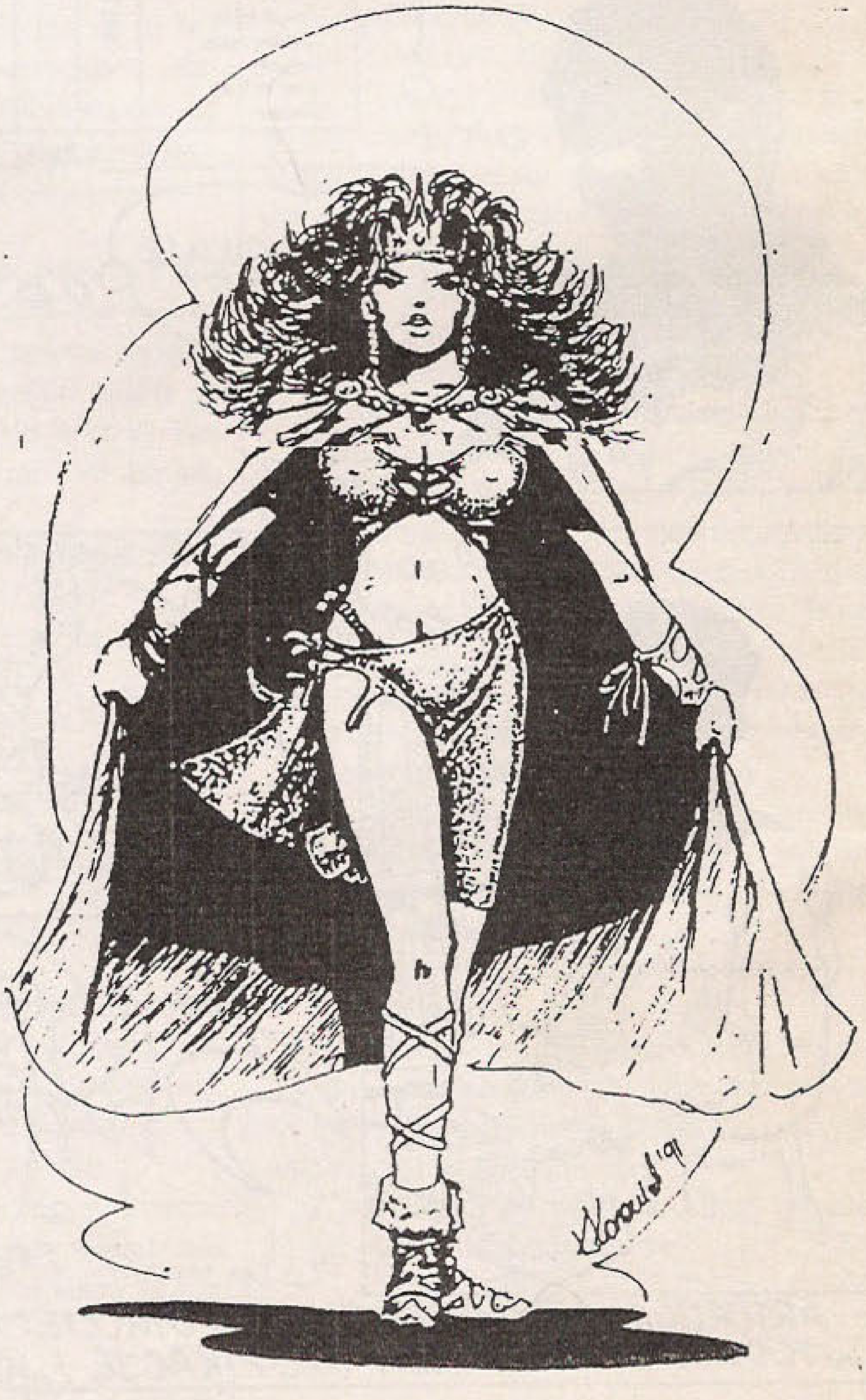
& **The Coming of Wisdom**, czyli druga część **Niechętnego szermierza**, ma szansę ukazać się już w maju.

& To samo dotyczy **Spadkobiercy** C. J. Cherryh, czyli kolejnej części cyklu opowiadającego o kontakcie ludzkości z obcą rasą.

& **Pyłek** Jeffa Noona, będący luźną kontynuacją **Wurta**, według zapewnień Andrzeja wyjdzie w czerwcu.

I to by było na tyle. Do za miesiąc.

Tomek



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA MAG

Wszystkie ceny aktualne do 15.06.1999

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczcie).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-63
MIM25 – MIM63 — 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44 i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 65 do numeru 70
PP65 — 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 65 do numeru 67
PK65 — 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 — 3.90 zł

Labirynt nr 3
LB3 — 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG — 69 zł

Kamienie zagłady – t.2 Krew w ciemności
WHKWC — 29 zł

Ekran Mistrza Gry
WHEMG — 22 zł

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT — 22 zł

Potępieniec
WHPOT — 22 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW — 22 zł

Cienie nad Bogenhafen
WHCBO — 19 zł

Śmierć na rzece Reik
WHŚRR — 24 zł

Szara eminencja
WHSZE — 24 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC — 24 zł

Śmiech mrocznych bogów
BEŚMB — 15.90 zł

Konrad t.2 – Zrodzony z cienia
BEGK2 — 13,90 zł

Konrad t.3 – Ostrze
BEGK3 — 13,90 zł

Zaragoz
BEGZZ — 13,90 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG — 47 zł

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŚRRPG — 52 zł

Stwory Śródziemia
STŚRD — 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP — 28 zł

ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – podręcznik główny
ZCW55 — 72 zł

Xięga Bestyj
ZCXIB — 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST — 16 zł

Księga loda
ZCKSI — 12 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT — 35 zł

Maski Nyarlathotepa
ZCMAN — 79 zł

Przerażające podróże
ZCPOP — 21 zł

Krainy Snów ❖
ZCKRS — 59 zł

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego / Pokwitowanie dla posiadacza rachunku / Pokwitowanie dla poczty / Pokwitowanie dla banku

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-50148430

stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

15.06.99

Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty
15.06.99

Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty
15.06.99

Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty
15.06.99

Kryształy Czasu

Świat Almohadów ❖
KCALM — 39 z

Aphalon

Podręcznik Główny*
APPOD — 45 zł

Dzikie Pola

Dzikie Pola – gra fabularna
DPRPG — 69 zł

W stepie szerokim
DPWSS — 38 zł

Ogniem i mieczem
DPOIM — 38 zł

Battletech

Battletech: Kompendium
BTCOM — 34 zł

Mechawojownik – gra fabularna
BTMEW — 69 zł

Earthdawn

Przebudzenie Ziemi – podręcznik główny
EDRPG — 69 zł

Mgły zdrady – kampania
EDMZD — 32 zł

Księga Wiedzy
EDKWI — 45 zł

Pierścień tęsknoty – powieść
EDPIT — 19,90 zł

Barsawia
EDBAR — 49 zł

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DoomTrooper – zestaw specjalny (3 zestawy dodatkowe, 2 zestawy WarZone, rozszerzona instrukcja do gry)
DTSPE — 29.90 zł

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD — 6.50 zł

WarZone
DTWAR — 6 zł

Apocalypse
DTAPO — 9.50 zł

Paradise Lost
DTPAL — 8 zł

Chaos Progenitus

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy
CHSTA — 19 zł

Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy
CHDOD — 14 zł

Wilkołak: Apokalipsa

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPM (miękka oprawa) — 59 zł

Ekran narratora
WAEKR — 15 zł

Podręcznik gracza
WAPGR — 50 zł

Podręcznik Narratora
WAPNA — 32 zł

W krwawym blasku Księżyca
WAWKB — 33 zł

Kiedy ogarnie cię szał
WAKOS — 16.90 zł

Dark Eden: Mroczny Raj

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA — 28 zł

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD — 9 zł

WarZone – gra bitewna

WarZone – podręcznik główny
WZONE — 80 zł

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW — 55 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW — 55 zł

Kult – gra karciana

Kult – talia podstawowa
KTSTA — 32 zł

Kult – zestaw dodatkowy
KTDOD — 8 zł

Inferno
KTINF — 8 zł

Beletrystyka

Gene Wolfe – Miasteczko Castleview
SMGW1 — 15.90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone
SMPF1 — 13.90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – Maszyna różnicowa
SMBS1 — 19.90 zł

Sean Stewart – Wskrzesiciel
SMSS1 — 13.90 zł

Walter Jon Williams – Aristoi
SMWW1 — 19.90 zł

Bruce Sterling – Święty płomień
SMBS2 — 18.90 zł

C. J. Cherryh – Przybysz
SMCC1 — 19.90 zł

Philip José Farmer – Najwspanialszy parostatek
SMPF2 — 15.90 zł

John Crowley – Późne lato
SMJC1 — 18.50 zł

Michael Swanwick– Stacje przypływu
SMMS1 — 15,90 zł

Sean Stewart – Kres obłoków
SMSS2 — 22,00 zł

Stephen Donaldson – Skok w konflikt
SMSD1 — 10,00 zł

Michael Swanwick – Córka żelaznego smoka
SMMS2 — 23 zł

C. J. Cherryh – Najeźdzca
SMCC2 — 23 zł

David Zindell – Nigdylia t. 1
SMDZ1 — 22 zł

David Zindell – Nigdylia t. 2
SMDZ2 — 22 zł

Clive Barker – Everville
SMCB1 — 34 zł

Gene Wolfe – Ciemna strona Długiego Słońca
SMGW2 — 22 zł

Inferno - magazyn gier karcianych

Inferno nr 1
INF01 — 3.50 zł

Inferno nr 2
INF02 — 3.50 zł

Inferno nr 3
INF03 — 4.80 zł

Inferno nr 4 ❖
INF04 — 4.80 zł

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

księgarnia wysyłkowa

MEKA
www.meka.pl

Oferta wysyłkowa

w internecie
www.meka.pl

przez telefon
0-800 159 002 bezpłatny

listownie
ul.Tuwima 23
76-200 Słupsk

Podręczniki RPG

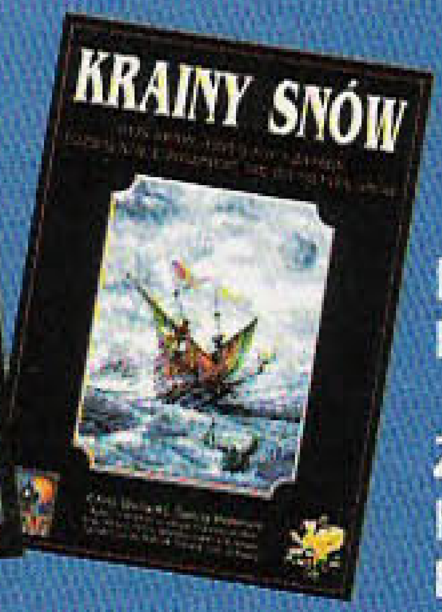
W tym miejscu proponujemy tylko wybór podręczników podstawowych. Jeśli poszukujesz dodatków, zadzwoń po nasz nowy katalog RPG:

F1427 Warhammer. Podręcznik podstawowy. 71,70 zł
F1082 Wilkołak: Apokalipsa. Podręcznik podstawowy 53,10 zł
F1098 Śródziemie. Podręcznik podstawowy. 46,80 zł
F1101 In Nomine Magnae Veritatis. Podręcznik podstawowy. 50,40 zł
F1444 Zew Cthulhu. 5.5. Podstawowy podręcznik dla graczy i Strażników Tajemnic. 64,80 zł
F1075 Aphalon. Świat księżycowego ostrza. Podręcznik główny.40,50 zł
F1090 Mumia. Druga edycja. 40,40 zł
F1088 Shadowrun: druga edycja. 63,00 zł
F1961 Earthdawn. Podręcznik podstawowy. 62,10 zł

Podręczniki dodatkowe

Najnowsze dodatki do gier fabularnych - już w ofercie księgarni Meka!





Earthdawn. Barsawia
F1997. cena 44,10 zł

Zew Cthulhu.
Krainy Snów
F1994. cena 53,10 zł

Battlefleet Gothic



nowość!

"Battlefleet Gothic" to długo oczekiwana, fascynująca gra bitewna. Przeznaczona jest dla dwóch lub więcej graczy, którzy walczą z mrocznymi siłami Chaosu, chcącymi zgładzić całą galaktykę. Do dyspozycji - cała flota składająca się z uzbrojonych statków kosmicznych. Wciel się w rolę dowódcy floty sił powietrznych Imperium Chaosu!

Starcie sił Dobrych i Złych, uczucie, że przeznaczenie wszechświata jest w Twoich rękach - to wystarczające powody, by wyruszyć na podbój kosmosu! "Gothic" to coś więcej niż tylko gra - to przygoda na miarę 41 tysiąclecia!

GW2379 Battlefleet Gothic. Zestaw podstawowy 247,00 zł
W zestawie m. in.: książka z wszystkimi informacjami o grze, lista flot, byś mógł wybrać swoje siły, zasady gry, wszelkie szczegóły dotyczące statków, plastikowe statki kosmiczne

GW2380 Chaos Cruisers. 49,40 zł
GW2381 Imperial Cruisers. 49,40 zł
GW2382 Imperial Sword Class Frigates. 31,30 zł
GW2383 Chaos Infidel Class Raider. 31,40 zł

Oferta Target Games

TARGET GAMES

Od 1 maja w naszej stałej ofercie wszystkie figurki do Warzone i Chronopii! Odtąd większość zamówionych figurek Target Games wysyłamy już w dniu złożenia zamówienia!

Nowości Target Games:

Chronopia
Krasnoludy::
T1415 Dowódca Toporników Rogatych,12,60 zł
T1416 Topornicy Rogatych, 18,00 zł
T2830 Drużyna z miotaczem płomieni, 28,80 zł
T20520 Tarczownicy Krasnoludów (p.), 62,10 zł

Oddani:
T20516 Łowca dusz (pudełko), 107,10 zł
T20518 Pełzacz z odchłani (pudełko), 71,10 zł

Stygijczycy:
T2831 Jadowity Pomiot, 35,10 zł
T2832 Drzewny Łowca, 35,10
T20519 Siostry Tiamat (pudełko), 71,10 zł
T20521 Ofidjanowy Smok (pudełko), 62,10 zł

Warzone
W ciągłej sprzedaży:
T1000 Warzone. Zestaw startowy. Zawiera komplet podręczników, 80 figurek oraz kostki i miarki. 224,00 zł

Oprócz tego polecamy następujące nowości:
Capitol:
T9945 Specjalista od wyrzutni rakiet lekkiej piechoty, 12,60 zł
T9946 Medyk lekkiej piechoty, 12,60 zł
T9947 Specjalista od komunikacji lekkiej piechoty, 12,60 zł
T10527 Purpurowe rekiny, 89,10 zł
T10528 Morskie lwy, 64,10 zł
T10529 Orki w pancerzach bojowych, 89,10 zł

Imperial:
T1224 Sierżant Krwawych Beretów, 12,50 zł
T1225 Kapitan Krwawych Beretów, 12,60 zł
T1226 Krwawy Beret z ciężką bronią, 12,60 zł
T1227 Krwawe Berety, 18,00 zł
T1232 Dowódca Szczeniąt, 12,60 zł
T1233 Specjalista z ciężką bronią, 12,60 zł
T1234 Szczenięta, 35,10 zł

Mischima:
T10533 Samurajowe Buschido, 62,10 zł

Bauhas:
T10530 Komandosi Dżungli, 62,10 zł
T10531 Jagerzy, 64,10 zł
T10532 Pojazd: Ślizgacz uderzeniowy, 71,10 zł

Bractwo:
T9710 Kardynał Dominik, 14,40 zł
T9711 Święci Wojownicy, 18,00 zł
T9712 Valkiria, 18,00 zł
T9713 Błogosławiona Westalka Laura, 12,60 zł
T9940 Sierżant Świętych Wojowników, 12,60 zł
T9941 Specjalista od wyrzutni Granatów Elitarnej Piechoty, 12,60 zł
T9942 Specjalista od granatów Elitarnej Piechoty, 12,60 zł

Ilianu:
T1221 Najwyższy Templariusz, 12,60 zł
T1222 Templariusz Specjalista od Działa Nicości, 12,60 zł

Polecamy także pierwszy numer Kronik, pisma poświęconego wyłącznie grom Warzone i Chronopii, całkowicie po polsku.

F1987 Kroniki. 17,10 zł

Warunki zamówienia

Zamówienia składać można telefonicznie (godz. 8-18), listownie, faxem lub poprzez Internet. Paczki są wysyłane za zaliczeniem pocztowym, należność jest zatem regulowana przy odbiorze przesyłki. Koszt wysyłki i pobrania wynosi 6,50 zł, niezależnie od wielkości zamówienia. Ponieważ prezentowana powyżej oferta zawiera tylko niektóre z dostępnych u nas artykułów, zachęcamy do zamawiania bezpłatnych katalogów. Okres oczekiwania na przesyłkę uzależniony jest od dostępności danych pozycji w magazynie i może wydłużyć się maksymalnie do dwóch tygodni.

TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-522



LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI WARZONE EPIZOD 1: PODBÓJ PLANETY WENUS

Stan na dzień **16-04-99**

Obyło się już **51** turniejów

1. Marcin Malinowski (Mawa Żyrardów) 47 pkt. – Bauhaus
2. Daniel Chojnacki (Mawa Żyrardów) 46pkt. – Bractwo
3. Artur Czarnecki (Mawa Żyrardów) 40 pkt. – Cybertronic
4. Robert Majewski (Mawa Żyrardów) 37 pkt. – Cybertronic
5. Konrad Sosiński (Bard Kraków) 34 pkt. – Cybertronic
6. Paweł Jeziorski (Mawa Żyrardów) 34 pkt. – Legion Ciemności
7. Łukasz Filipczak (Morion Warszawa) 28 pkt. – Imperial
8. Bartosz Niewiadomski (Mawa Żyrardów) 27 pkt. – Bractwo
9. Marcin Urbański (Mawa Żyrardów) 23 pkt. – Legion Ciemności
10. Przemysław Zydroń (Bard Kraków) 22 pkt. – Bauhaus
11. Mariusz Krakowczyk (Morion Warszawa) 21 pkt. – Imperial
12. Bartosz Kosiorek (Mawa Żyrardów) 21pkt. – Legion Ciemności
13. Tomasz Bukowski (Bard Kraków) 21 pkt. – Imperial
14. Jarosław Zamęcki (Schron Warszawa) 17 pkt – Mishima



Stock Number #20515



Stock Number #20505



Stock Number #20504



Stock Number #20501



Stock Number #20502



Stock Number #20508



Stock Number #20510



Stock Number #20506



Stock Number #20509



Stock Number #20507



Stock Number #20503



Stock Number #20514



Stock Number #20512



Stock Number #20511



Stock Number #20513

LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI CHRONOPIA'98/99

Stan na dzień **16-04-99**
Obyło się już **180** turniejów

1. Jakub Wichrowski (Schron W-wa) 117 pkt.
2. Tomasz Wocka (Underground Katowice) 107 pkt.
3. Marcin Ostrowski (Schron W-wa) 99 pkt.
4. Bartosz Leszczko (K Saska W-wa) 89 pkt.
5. Daniel Janik (Schron W-wa) 82 pkt.
6. Leszek Sokołowski (Underground Katowice) 76 pkt.
7. Grzegorz Szrednicki (Underground Katowice) 61 pkt.
8. Łukasz Czajkowski (Schron W-wa) 59 pkt.
9. Przemek Gąsiorowski (Underground Katowice) 56 pkt.
10. Marcin Gondek (Underground Katowice) 55 pkt.
11. Jacek Sierka (Underground Katowice) 54 pkt.
12. Marcin Woronowicz (Underground Katowice) 49 pkt.
13. Michał Domczak (Interno Gdańsk) 47 pkt.
14. Michał Majblat (Schron W-wa) 47 pkt.
15. Norbert Skorodzień (Świat Gry Kielce) 43pkt.
16. Piotr Michalec (Schron W-wa) 37 pkt.
17. Filip Achranowicz (Schron W-wa) 36 pkt.
18. Emilian Korzeniowski (Świat Gry Kielce) 36 pkt.

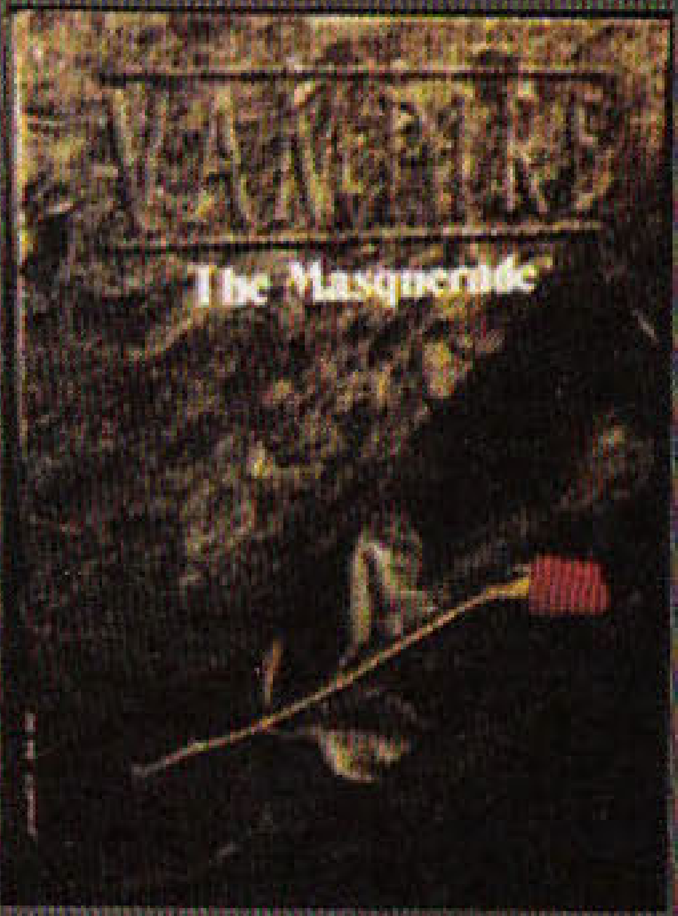
Tomasz Andruszkiewicz

Czego nie lubię w Świecie Mroku, czyli dzień bez narzekania to dzień stracony

Dzisiejsze nasze spotkanie ze Światem Mroku będzie nieco dłuższe i chyba odmienne od tych, do jakich Was przyzwyczaiłem. Korzystając z faktu, że w tym numerze znajdziecie dużo materiałów szczegółowych o pokrewnej tematyce, skupię się na rozważaniach ogólnych. Chcę przedstawić Wam moje spojrzenie na niektóre aspekty grania w systemy spod znaku ŚM. Oczywiście, postaram się podać je w przejrzystej formie, ale jak to wyjdzie – zobaczymy. Będę głównie narzekał – po części dlatego, żeby była jakaś przeciwwaga dla licznych peanów pod adresem produktów **WW**, których z pewnością w tym miesiącu nie zabraknie, a także trochę dlatego, żebyście nie odnieśli wrażenia, że jestem gorliwym i bezkrytycznym wyznawcą wszystkiego, co sygnowane jest znakiem Świat Mroku.

WAMPIR: MASKARADA A ODKRYCIE AMERYKI

Wampiry stoją za plecami narodów, kryją się w mrokach historii i zza kurtyny pociągają za sznurki. Nie dążą raczej do jakiegoś wspólnego celu, a manipulacje i intrygi, które stanowią poważną część ich nie-życia, służą głównie do zdobywania władzy mającej na celu zwiększenie szans dalszej egzystencji. Chyba każdy w jakimś stopniu zgadza się z takim poglądem; wydaje się on dobrze pasować do tych okrytych cieniem i tajemnicą, przeklętych istot. Jak jednak wygląda realizacja takich założeń proponowana przez **White Wolfa**? Otóż twórcy systemu **Wampir: Maskarada** z uporem i zacięciem uciekają od tego zadania, koncentrując się na pompowaniu w Kainitów efektownie prezentujących się mocy czy tworzeniu koncepcji rodem z filmu akcji. Najjaskrawszym chyba przykładem jest wygląd Sabatu: organizacja brutalnych, łamiących normy potworów, które lekce sobie ważą nie tylko życie ludzkich żywicieli, ale i resztę wampirzego społeczeństwa. Za plecami zaś tej bandy rozwrzeszczanych anarchistów mamy bardzo mroczne sprawki, tak tajemnicze i niezgłębione, że te same rzeczy opisywane w różnych podręcznikach źródłowych zdają się przeczyć sobie nawzajem. To chyba denerwuje mnie najbardziej – pierwsza warstwa Sabatu jest prymitywna i płytka, a już druga – nieogarniona. Taki styl, gdzie ekstrema są ukryte pod niewiele znaczącymi ogólnikami i nie ma środka (którym tak naprawdę powinni posługiwać się gracze i narratorzy) nie podoba mi się, a jego założenia eksploatował chociażby H. P. Lovecrafta, u którego opis większości obcych nam potęg zaczynał i kończył się na ciągu przymiotników takich jak: „bluźnierczy", „potworny", „nieopisany", co od pół wieku wywołuje opinie, że pisarzem



> To chyba denerwuje mnie najbardziej – pierwsza warstwa Sabatu jest prymitywna i płytka, a już druga – nieogarniona

był miernym. To tak, jakby twórcy systemu powiedzieli: „Chcecie czegoś mocnego? Co jest lepsze od ścigania się kradzionymi samochodami? Macie Sabat, w którym nie istnieje żadne prawo! Bawcie się!", a przed zarzutami spłycania uciekli doklejeniem warstwy, która jest wewnętrznie sprzeczna i przez to broni się przed każdą krytyką stwierdzeniem: „To pogląd tych i tych – w rzeczywistości jest zupełnie inaczej". Najciekawszą dla mnie częścią Sabatu są Ścieżki Oświecenia, które w spójny sposób tłumaczą odejście od ogólnie przyjętego pojęcia moralności, co jednak z tego, że są ciekawie zaznaczone i ogólnie prezentują inny sposób patrzenia na świat, skoro na poziomie szczegółów zatrzymują się na pokazywaniu raczej fajerwerków, niż porządnym tłumaczeniu powodów i realizacji postaw? Może czepiam się i wymyślam teorie, żeby podeprzeć niechęć do Sabatu – nie wiem. Faktem jest, że ten element w nie poddanej obróbce formie nie pasuje do mojego Świata Mroku i nie jestem w takim stwierdzeniu osamotniony.

Myślę, że powodem mojego narzekania na styl, w jakim **White Wolf** pokazuje nam w kolejnych odsłonach (dodatkach) świat wampirów jest fakt, że nie rozumiem tego systemu tak, jak chcieliby autorzy. Tu trzeba odwołać się do kulturowego otoczenia: twórcy **Wampira** żyją w USA i system powstał głównie dla tamtego społeczeństwa. To wspaniale, że istotne zagadnienia, symbolika, cele były na tyle ogólne bym i ja, Polak, nie wystawiający za często nosa poza swoje podwórko, mógł je przyjąć i rozwijać, ale trudno oczekiwać, że od początku do

końca będę to rozumiał tak samo jak oni. Wydaje mi się, że Amerykanie są z powodów geograficznych bardzo oddaleni od tradycji Europy, z której się w końcu wywodzą i do której bardzo mocno nawiązują; fakt, że nie żyją na Starym Kontynencie, zmienia punkt widzenia. Dla Amerykanina cmentarz mający dwieście lat jest poważnym zabytkiem, a w Polsce krakowiacy śmieją się z Warszawy, która jeszcze pięćset lat temu była nic nie znaczącą osadą. Historia znanej nam Ameryki zaczyna się gdzieś w Nowej Anglii; zanim Europejczycy dopłynęli tam i zaczęli się osiedlać, od wieków tworzyli już to, co uznaje się za dziedzictwo Zachodu.

Wampir postrzegany przeze mnie musi mieć osadzenie w historii, tradycji, przeszłości. Mały sens ma dla mnie odgrywanie środowiska nieśmiertelnych istot, od zawsze związanych z historią, które w swoim otoczeniu ograniczone są do dwustu czy trzystu lat. Idea świata gotycko-punkowego, który jest zlepieniem tradycji europejskiej (strona gotycka) i współczesnej wizji amerykańskiego miasta (zamkniętej w pojęciu punka) jest bez położenia większego nacisku na pierwszy element nie do przyjęcia. To zasadniczo kłóci się z lansowanym przez producenta modelem, w którym dominującym elementem wydaje się ten współczesny, a gotyckość w prosty sposób tłumaczy ciemny nastrój. Po co to piszę? Otóż nie jest moim celem pokazanie, że USA jest „be", a Europa świetna, nie chcę umniejszać wartości niczyjego stylu życia ani gloryfikować innego. Mam po prostu silne przeczucie, że nie potrafię zaakceptować całego systemu **Wampir** w formie proponowanej przez autorów, że próby przyzwyczajenia się do ich wizji są stratą czasu i że sam muszę filtrować coraz szybszy potok suplementów, by wybierać tylko takie, które nie kłócą się z moim podejściem.

NIEMOC TWÓRCZA

System **Mag: Wstąpienie** jest dla mnie namacalnym dowodem, że do napisania RPG nie wystarczy koncepcja, wiedza o obszarze, którego gra dotyczy, i doświadczenie w branży. Wydaje mi się, że autorom zabrakło pomysłów na umieszczenie całości w Świecie Mroku, że po sukcesie **Wampira** i **Wilkołaka** (**Mag** jest chronologicznie trzeci, prawda?) chcieli za szybko zrealizować następne idee. Skupienie się na magii i to nie postrzeganej przez pryzmat *fantasy*, spłycanej jakimiś abstrakcyjnymi punktami mocy i klepaniem gotowych zaklęć z ksiąg, a magii rozumianej współcześnie było bardzo poważnym i wysokim celem. Niestety, celem nie do końca zrealizowanym. Pamiętam, jak z bólem przebrnąłem przez pierwszą edycję **Maga** i zacząłem się zastanawiać, o co w tym systemie tak naprawdę chodzi. Może nie był to podręcznik dla mnie, może jestem tak skonstruowany psychicznie, że jego ogólne wyjaśnienia do mnie nie trafiały. Ale faktem jest, że po długim namyśle nie doszedłem do żadnych konkretnych wniosków. Dopiero druga edycja coś tam mi rozjaśniła; zacząłem czuć, o co chodziło autorom, i zdawać sobie sprawę, czego z pierwszego czytania nie zrozumiałem. Choć jednak polubiłem trochę ten system, to nadal uważam, że nie jest owocem udanym, bo zerwanym przez autorów zbyt wcześnie, niedopracowanym, któremu czas w dojrzewalni pomógł, gdyż zakończył się kolejną edycją, w której poprawiono, uspójniono czy wyjaśniono parę rzeczy, ale nie zamienił go z Kopciuszka w Królewnę.



Podstawowym moim zarzutem do **Maga** jest to, że nie bardzo pasuje do Świata Mroku. Chodzi mi głównie o to, że jest całkowicie odrębną całością, która doskonale działa bez tła z pozostałych linii produktów. Oczywiście, przez to, że nie ma w tym systemie dokładnie opisanego świata, musi się podczepiać pod te stworzone dla Kainitów czy zmiennokształtnych, ale równie dobrze można by osadzić go w dowolnie innym punkcie widzenia rzeczywistości. Problemy, cele, pragnienia magów w ogromnej większości przypadków nijak się mają do reszty Świata Mroku, dlatego umieszczenie ich tam wydaje mi się naciągane.

Dodatkowo, nie zauważam w nich tragicznej cechy wspólnej dla wszystkich, która stanowiłaby centralną oś. Pozostałe „gatunki" istot Mroku są skażone – klątwą czy wiodącym celem, którego spełnienie wydaje się niemal niemożliwe. Magowie w moich oczach nie posiadają owej tragicznej rysy, pęknięcia wynikającego z samej tylko ich natury, które stanowi u pozostałych źródło ciągłego zagrożenia i w większości przypadków prowadzi, pośrednio lub bezpośrednio, do jakiejś formy destrukcji.

Patrząc krytycznie, **Mag: Wstąpienie**, choć bez wątpienia ciekawy i warty uwagi, jest dla mnie pomnikiem utraconych szans; systemem, którego treść sugeruje, że mógł być olśniewający, a jest zaledwie bardzo dobry.

ZASADA WYŁĄCZONEGO ŚRODKA, CZYLI GRZECH GŁÓWNY ŚWIATA MROKU

Popatrzmy jeszcze raz na zarzuty stawiane przeze mnie koncepcji Sabatu. Zostawmy na boku całą wampirzą otoczkę, zerwijmy powłokę konkretnych mocy czy rozwiązań technicznych, a spójrzmy na strukturę problemu. Szkielet całej idei Sabatu jest ułomny dlatego, bo nie ma środka; jest solidny na biegunach, wytworzył tam rozległe struktury, ale nie ma ich czym połączyć. Stworzone zostały tylko ekstrema. Nie jest to, niestety, problem wyłącznie Sabatu; podobne mechanizmy można zauważyć w innych obszarach – chociażby w **Wilkołaku**. System ten ma wielu zagorzałych zwolenników i równie zaciętych przeciwników. Co powoduje taki rozdział? Dlaczego ludzie rozumiejący się dość dobrze w innych sprawach, w tym temacie toczą bezustanne i w dodatku do niczego nie prowadzące dyskusje? Skąd na słowa **Wilkołak: Apokalipsa** reakcje alergiczne bądź błyski fanatyzmu w oczach? Mało spotkałem takich, którzy podchodzą do niego bez

nadmiernych emocji, mogą zmiennokształtnymi grać, ale nie muszą.

Problem z **Wilkołakiem** jest taki, że, moim zdaniem, twórcy zapomnieli połączyć ducha i ciało, ideę i realizację. W warstwie koncepcji produkt ten bardzo mi się podoba – uważam, że oparcie RPG na powoli, lecz systematycznie przegrywanej „wojnie religijnej" (tak w uproszczeniu mógłbym podsumować motyw przewodni) jest świetnym pomysłem. Tyle że im dalej w las szczegółów, tym gorzej – dokładnie opisywane w kolejnych dziesiątkach dodatków są właściwie tylko elementy ubarwiające grę, rusza niekończący się pościg za nowymi darami, artefaktami, totemami, możliwościami. Znów brakuje całego środka, na którym normalna gra powinna się opierać – ogólne założenia, choć ciekawe i szerokie, usychają z braku połączenia z rzeczywistością i degenerują się do najprostszego z możliwych łańcucha przyczynowo-skutkowego: „emanacja Żmija – zlikwidować!"

O ile w **Wampirze** mogę wyłączyć Sabat z rozgrywek (jeśli nie chcę tworzyć go na nowo w takiej postaci jaką uważam za przydatną do eksploatowania głównych tematów świata Kainitów), o tyle trudno z **Wilkołaka** wyrzucić **Wilkołaka** jako element nie pasujący. Tu, wydaje mi się, dotykamy sedna rozdziału fanów Świata Mroku przebiegającego na linii tego systemu – można go albo zaakceptować w podanej formie (co często prowadzi do „manczkinizmu" rodzącego podejście fanatyczne) albo dorobić połączenie między ideą i realizacją (włożenie wielkiego wysiłku w naprawienie systemu powoduje – z oczywistych względów – silne, pozytywne traktowanie całości), albo odrzucić jako nieprzydatny (tak rodzą się zagorzali przeciwnicy). Zdarzają się oczywiście inne postawy, ale obserwacje pokazują, że ich udział w porównaniu z powyższymi jest znikomy.



Pospolitość wykorzystywania w systemach Świata Mroku tego, co nie do końca zgodnie ze znaczeniem nazwy ochrzciłem zasadą wyłączonego środka (logicy – wybaczcie, ale to takie ładne sformułowanie), daje wiele do myślenia. Może nie jest to wcale pomyłka, błąd autorów, może właśnie tak miało być? Zbyt jednak łatwo zrzucić odpowiedzialność za taki stan rzeczy na różnice kulturowe, społeczne, geograficzne między autorami a odbiorcą (czyli w obrębie tego artykułu – mną). Myślę, że problem leży gdzie indziej i spróbuję za chwilę podzielić się z Wami moimi podejrzeniami na ten temat.

System ten opowiada o traceniu dziecięcej fantazji i niewinnego, może czasem infantylnego, ale czystego spojrzenia na rzeczywistość

Myślę, że najpoważniejszym powodem wyżej opisanego zjawiska są pieniądze. Może nie w formie bezpośredniej (daleki jestem od twierdzenia, że jakaś tajemnicza grupa płaci **White Wolfowi** za produkowanie takich systemów, żeby nie do końca pasowały jakiemuś Polakowi), ale przynajmniej w znaczeniu takim, że RPG jest normalnym towarem podlegającym prawom rynku. Nie jest to towar pierwszej potrzeby, który jest niezbędny do życia, a więc rynek zbytu na niego na początku jest zerowy, by potem kształtować się pod wpływem wywoływania zapotrzebowania na produkt główny i nowe produkty sygnowane tym samym znakiem towarowym. Pokazanie w podręcznikach podstawowych porywających, frapujących, zaskakujących czy głęboko związanych z naszymi wnętrzami idei buduje wizję systemu. Oczywiste jest, że opis tak złożonego układu, jakim jest Świat Mroku, wykracza objętościowo poza możliwości „podstawek" – nie zniechęca nas więc to, że o Sabacie znaleźliśmy tylko kilka konkretnych słów i wiele intrygujących czy tajemniczych niedomówień. Podejmujemy zabawę i kupujemy kolejne dodatki, by dopasować jak najwięcej elementów układanki. Trzeba zdawać sobie sprawę, że producentowi może wcale nie zależeć na oddaniu nam układanki kompletnej, bo wtedy przestaniemy przekładać nasze zainteresowanie na pieniądze, z których utrzymuje się cała rzesza autorów, drukarzy, sekretarek, recenzentów, korektorów, sprzątaczek czy stróżów nocnych. Nie mówię, że to coś złego; zaznaczam jedynie, że powinniśmy patrzeć na twórców Świata Mroku nie tylko jak na guru prowadzącego nas przez fascynujące światy, ale także jak na biznesmena zarabiającego tym prowadzeniem na życie. Kupno nowego systemu czy dodatku jest decyzją indywidualną – warto przed jej podjęciem zdawać sobie sprawę z realiów, w jakich jest podejmowana.

SYNDROM ZAPOMNIANEGO SNU, CZYLI DYSKUSJA ŚLEPCÓW O KOLORACH

Pewnie nie raz budziliście się rano z żywymi obrazami snu przed oczami, z przekonaniem, że pamiętacie wszystkie szczegóły, które się w nim wydarzyły, że przez tydzień nie zapomnicie ani kawałeczka. A ile razy już po kilku minutach, już przy myciu zębów, porannej kawie, spacerze z psem czy co tam jeszcze robicie rano – okazywało się, że nie potraficie przywołać do pamięci tego co przecież zdawało się takie bliskie?

Myślę, że na tego rodzaju przekonaniu opiera się cały **Changeling: the Dreaming** i to wcale nie z powodu tego, że w tytule jest o śnieniu. System ten opowiada o traceniu dziecięcej fantazji i niewinnego, może czasem infantylnego, ale czystego spojrzenia na rzeczywistość. Tytułowe istoty bronią się przed wpływem świata zewnętrznego, który zalewa ich falą banalności, odbiera nadprzyrodzone zdolności, wyrównuje do poziomu szarego tłumu ludzi kierujących się instynktami, a nie fantazją. Na pierwszy rzut oka założenia wspaniałe, współgrające z emocjami i tęsknotą za otoczeniem postrzeganym oczami dziecka. Jest tu jednak kilka problemów, które sprawiają, że raczej patrzę na **Changelinga** jako na drogę ucieczki, niż sposób rozwijania samego siebie.

Najważniejsze jest to, że uważam pogoń za dzieciństwem tak przedstawionym jak w tym systemie za echo zapomnianego już snu. Jeszcze pamiętamy, że coś takiego było, jakieś przeżycia latają nam we wspomnieniach, ale prawdziwe szczegóły, na których można by się oprzeć, od dawna są niedostępne. To normalny mechanizm pamięci, że wydarzenia nie zapisują się jak na taśmie filmowej, dokładnie i ze szczegółami, ale przez symbole, skojarzenia itp. Nawet jeśli mamy w pamięci wydarzenia z dzieciństwa, to ich przywołanie będzie skażone naszą obecną interpretacją; obszar ze skojarzeniami czy symbolami podlega ciągłym przemianom postępującym razem z rozwojem każdego człowieka, a my chcemy sięgać do niego przez przepaść lat, podczas których rozwijaliśmy się najszybciej i najszybciej modyfikowaliśmy znaczenia. Z klasycznie, podręcznikowo pojętej opowieści do **Changelinga** robi się gadanie ślepców o kolorach; zbiera się grupa osób, która zachowała więcej lub mniej dowolnie przekłamanych informacji i dyskutuje ich prawdziwość, wymienia się interpretacjami i nawzajem napędza. Najgorsze jest chyba to, że jeśli któryś z nich przekona pozostałych do swojej oceny błękitu, to oni przyjmą to jak prawdę, bo nie są w stanie zweryfikować informacji, nie widząc tego koloru; nie wiem, co może mnie pociągać w takim RPG, które staje się jedynie rozmową oderwaną od czegokolwiek. Wydaje mi się, że to, czego odmieńcy się boją, czego chcą uniknąć, dokonało się w graczach je prowadzących w tak dużym stopniu, że całej zabawie brakuje sensu. Ostatnim gwoździem do trumny niech będzie fakt, że z nieznanych mi powodów autorzy w wielu przypadkach utożsamiają dzieciństwo z infantylnym spojrzeniem na rzeczywistość, nie idąc ani kroku dalej.



Pewnym rozwiązaniem jest oczywiście przerobienie całego systemu i dopasowanie go do potrzeb, ale na to szkoda mi sił; nie widzę w **Changelingu** niczego wartego takiego nakładu pracy. Nie podoba mi się RPG, które z założenia ma uczulać na przejawy banalności i płytkości, a samo proponuje wspieranie rozgrywek specjalnymi kartami z kolorowymi obrazkami sprzedawanymi w losowo dobranych zestawach (z czym Wam się to kojarzy?) czy przenosi cały świat anglosaskich *faerie* do Ameryki, każąc im przyjąć za dom jakieś Chicago czy L.A.

PUSTY ZBIORNIK Z JADEM

No właśnie, cały jad mi się skończył, czas więc powoli kończyć artykuł. Chciałbym na koniec powiedzieć, że tak naprawdę lubię Świat Mroku – gdyby tak nie było, nie poświęcałbym mu tyle uwagi, czasu, wysiłku. Warto jednak od czasu do czasu zdać sobie sprawę z ewentualnych minusów tego, czym zajmujemy się z pasją, warto odsunąć się kilka kroków, przekręcić głowę na drugą stronę i trochę ponarzekać. Dzięki temu dostrzegamy słabe punkty naszego hobby, co nie tylko pozwala na ich korygowanie, ale także na wcześniejsze przygotowanie sobie argumentów na ewentualną dyskusję z przeciwnikami naszych poglądów.

Jeśli tym artykułem kogoś obraziłem, to przepraszam. Jeżeli ktoś pod jego wpływem zaczął się zastanawiać nad swoim stanowiskiem w prezentowanych sprawach, to taki właśnie był mój cel. Mniej ważne jest, czy się ze mną zgadzacie – potrafię chyba żyć bez tego, ale myślcie, bo bez tego…

Pogłoski, jakoby publicystyczny jad Autora skończył się, są mocno przesadzone – przekonacie się o tym już niebawem!

KONKURS

EARTHDAWN

UWAGA! UWAGA!

Pismo I/O oraz Wydawnictwo MAG mają zaszczyt zaprosić wszystkich Czytelników do wzięcia udziału w konkursie na scenariusz do gry

EARTHDAWN: PRZEBUDZENIE ZIEMI.

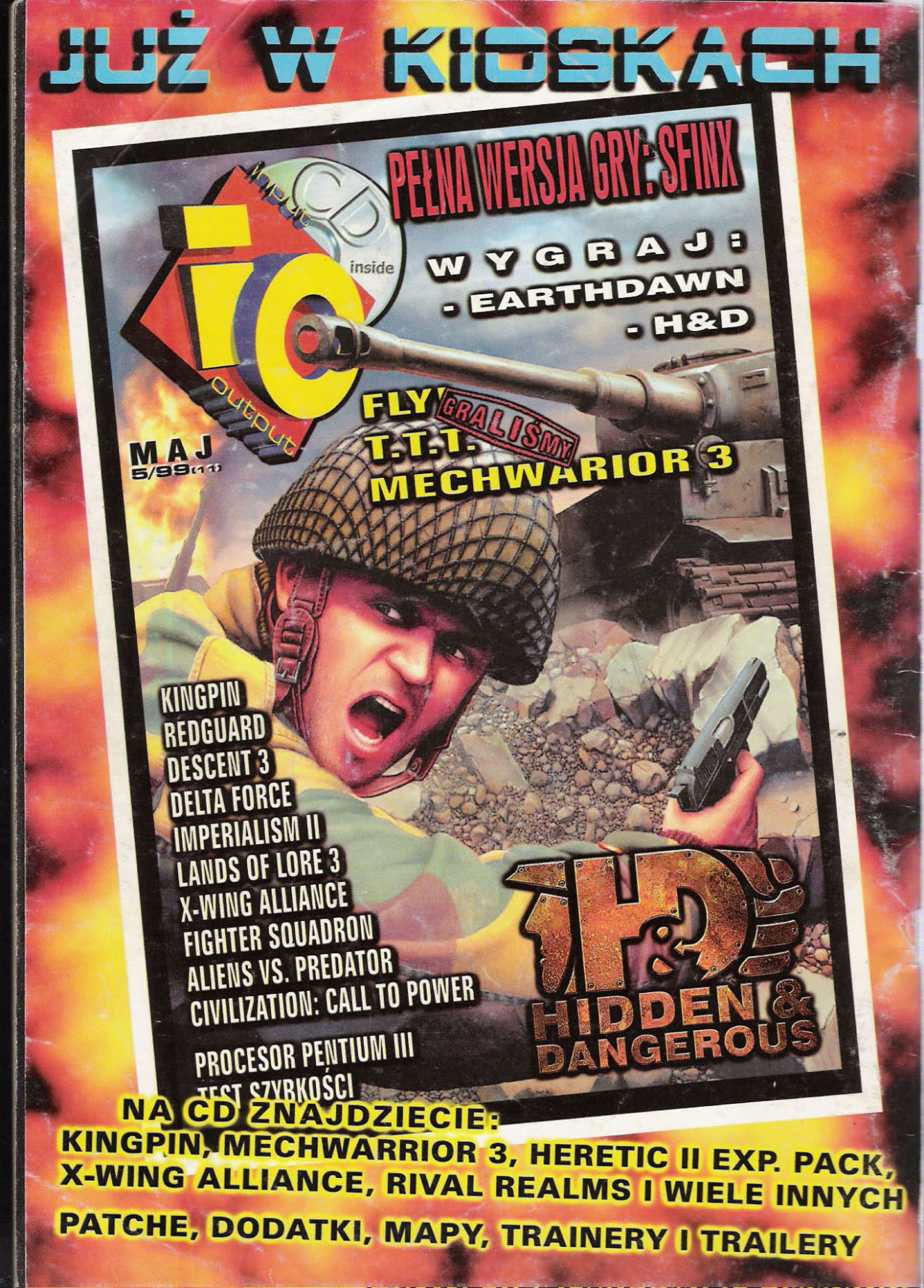
Na napisane na komputerze przygody o objętości do 25 000 znaków czekamy do 15.07.1999 – prosimy przesyłać je na adres I/O:

IO s.c., ul. Na niskich łąkach 6, 50-422 Wrocław

w postaci wydruku i dyskietki.

Oceniane będą: język, pomysłowość i zgodność ze światem.

Przewidziane nagrody to opublikowanie tekstu na łamach „Magii i Miecza" (z czym wiąże się honorarium autorskie), podręczniki Wydawnictwa MAG, prenumeraty czasopisma I/O oraz gry komputerowe.


JUŻ W KIOSKACH
PEŁNA WERSJA GRY: SFINX
input
CD
inside
output
MAJ
5/99 (11)
WYGRAJ:
- EARTHDAWN
- H&D
FLY
T.T.T.
GRALIŚMY
MECHWARIOR 3
KINGPIN
REDGUARD
DESCENT 3
DELTA FORCE
IMPERIALISM II
LANDS OF LORE 3
X-WING ALLIANCE
FIGHTER SQUADRON
ALIENS VS. PREDATOR
CIVILIZATION: CALL TO POWER
PROCESOR PENTIUM III
TEST SZYBKOŚCI
HIDDEN & DANGEROUS
NA CD ZNAJDZIECIE:
KINGPIN, MECHWARRIOR 3, HERETIC II EXP. PACK,
X-WING ALLIANCE, RIVAL REALMS I WIELE INNYCH
PATCHE, DODATKI, MAPY, TRAINERY I TRAILERY